Веха

Константин Читатель

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Еще один десант престарелых игроков в виртуальные миры в новой книге Константина Читателя.

Каждый человек, при достижении пенсионного возраста, мог подать заявку в местные органы управления и стать участником программы 'о виртуальных играх'. За счет государства пенсионер получал абсолютно бесплатно современную виртуальную капсулу. В течение недели производилась ее доставка, установка, а так же оплачивался абонемент в одну из игр виртуальной реальности с эффектом полного погружения.

Помимо этого, выплачивалось небольшое денежное пособие, которое зависело от продолжительности пребывания в виртуальности. К сожалению, сумму, достаточную для проживания в реальности без финансовых затруднений, начинали выплачивать, если пенсионер-игрок находился в игре не менее 18 часов. Зачем тогда нужны деньги, если все время человек находится в другой реальности, оставалось неясным.

Продолжительность нахождения в игре оговаривалась при заключении договора и изменить указанный срок можно было только спустя три года с момента первого входа в игру. Предоставляемые четырнадцать дней отпуска в год, игрок мог использовать по своему выбору, не заходя в виртуальность в любой самостоятельно избранный день или серию дней.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30

1

В жизни каждого человека есть 'поворотные' дни. Дни, после которых река 'жизни' меняет свое привычное русло. Оглядываясь назад в конце своей жизни, мой карьерный путь кажется причудливо изломанной кривой. Скорости, с которыми события сменяли друг друга на каждом отрезке в моей жизни, менялись от вехи к вехе, пока совсем не зачахли вчера.

Вчера, некогда полноводная и быстрая, река моей жизни превратилась в тихую заводь со стоялой водой. На оставшийся срок моего бренного существования не было предусмотрено никаких изменений социумом современного мира. Каждый мужчина, достигнув пятидесятилетнего возраста, получал статус недееспособного члена общества и списывался на пенсию.

Биржа труда, постоянным клиентом которой я был последние двадцать пять лет, закрыла для меня все вакансии, лишив возможности найти хоть какую-нибудь работу. Современные технологии, шагнувшие за последнее столетия далеко вперед, продолжали наращивать темпы развития, ужесточая требования к потенциальным пользователям. На текущий момент, мозг не достигшего тридцати лет человека, считался самым востребованным на рынке труда. Чем старше был соискатель, тем менее квалифицированную работу он мог найти, плавно деградируя по социальной лестнице до статуса безработный.

Восемнадцатилетний я, делая первые шаги во взрослом мире, как и миллионы других подростков, был уверен, что меня минует сия участь. Завеса пелены самообмана застилала мои глаза долгие годы, и развеялась лишь вчера. Как я мог в течение стольких десятилетий не замечать, что качусь по наклонной, теряя жену, загородный дом, машину, работу, уважение знакомых? Мне трудно сегодня это объяснить, даже оставшись наедине с самим собой.

Фотографии школьного выпуска сменялись одна за одной, отображая на экране проектора в полутёмной комнате события далекой юности. Я смотрел на позабытые лица, лица бывших друзей, лица тех, с кем клялся в дружбе навек и мечтал о том, как этот мир ляжет к нашим ногам. Жизнь разметала нас в разные стороны и стерла все клятвы, а моя память не могла восстановить даже их имена.

Я встал с продавленного временем кресла и направился к крохотному зеркалу. Не включая свет, рассмотрел свое отражение в полутьме коридора. Коконы виртуальной реальности хорошо

заботились о доверенных им человеческих телах. От моих пятидесяти, можно было смело откинуть лет пятнадцать. Только глаза, словно отражение моей души, смотрели на меня выцветшими подпалинами.

Современные технологии обмена информации были основаны на взаимодействии с нервной системой человека, изнашивая при этом ее самым безжалостным образом. Под моей черепной коробкой, согласно последнего медицинского заключения, осталось всего пять процентов нейронных окончаний, еще способных хоть как-то взаимодействовать с телесной оболочкой. Если откинуть красивые слова докторов и посмотреть правде в глаза, то я был выжжен изнутри.

В моей квартире не было виртуального кокона. Если бы я мог позволить себе покупку и установку капсулы после бракоразводного процесса, то список из доступных вакансий работ был бы в пять раз длиннее и мое финансовое состояние на закате жизни было бы не столь плачевно.

К сожалению, я не уделил должного внимания оговоркам о репатриациях при заключении брачного контракта. Когда семейная жизнь закончилось, я остался с обнуленным кредо-счетом и перманентным долгом до конца периода трудоспособности. В тот момент я не видел в этом проблемы, у меня оставалось еще двадцать лет активной жизни и большие амбиции на то чтобы успеть обеспечить себе безбедную старость. Сейчас я отчетливо вижу, что мое падение началось уже тогда. В тот самый момент, когда любимая женщина, а теперь чужой человек, своим уходом выдернула из меня стержень уверенности в самом себе.

После распада семьи, я кидался из стороны в сторону, сменив почти с десяток профессий. Так и не найдя места 'под солнцем', я со временем окончательно запутался и растратил все силы на мнимые цели.

Регенерирующие процедуры современной медицины позволяли восстановить какую-то часть нейронных окончаний, но это не решало проблемы в целом. Мой возраст достиг пятидесяти лет, что ставило крест на любых идеях, периодически приходящих в мой уставший мозг.

'-Все,- я обессиленно прислонился к стене в полутьме прихожей: - пенсия...'

В моей малометражной квартире кухня отсутствовала как таковая. Вдоль одной из стен были встроены несколько панелей, позволяющих приготовить сублимированную пищу. Мой ежедневный ритуал заключался в получении кружки горячего напитка. Сегодня мне не нужно было идти на работу и остывший

утренний кофе остался стоять на подставке для готовой еды. Выплеснув серо-коричневую буру с радужными бликами в раковину, я подошел к консоли управления, углубившись в изучение меню кухонного аппарата.

Для электронного 'повара' моей квартиры наступил поворотный момент его электронной жизни, взяв на себя функции вершителя судьбы, я начал составлять трехразовое меню назавтра.

2

-Привет, я Федор,- подошедший ко мне мужчина был худ и лыс.

-Привет, - помедлив, я пожал протянутую руку: - Леонид.

-Пойдем, с остальными познакомлю,- он кивнул себе за спину.

Посмотрев в указанном направлении, я увидел еще пятерых пенсионеров. За прошедшую неделю я в первый раз вышел ранним утром. Днем или вечером собравшуюся компанию я не видел ни разу, прогуливаясь время от времени во дворе своего дома. Всем мужчинам было далеко за пятьдесят, по первому впечатлению выходило, что они такие же пенсионеры как и я.

-А я думал тебе еще лет пять пахать, не меньше,- седой как лунь, после того как все перезнакомились, начал разговор Артемид Григорьевич.

-Мы здесь каждое утро встречаемся,- пояснил Федор, видя появившееся на моем лице недоумение: - Почитай всех жильцов знаем, тех кто на работу ежедневно ходит. Невольно запоминаются.

Ветви разлапистого дерева спрятали в густой тени приютившие нас скамейки. Доброжелательные лица, подернутые морщинами, смотрели на меня со всех сторон.

-Я в последнее время не обращал на окружающих людей особого внимания, - признался я: - Из подъезда почти бегом до станции на монорельс и в сумерках назад, и так каждый день.

-У всех жизнь такая, пока полтинник не стукнет или нервы не выгорят,- согласно кивнул седой головой дед.

В наступившей тишине не чувствовалось никакого напряжения, мы спокойно сидели в тени дерева, каждый думал о своем. Пригласившие в свой круг люди жили со мной в одном дворе и встречались на площадке каждое утро, чтобы обменяться последними сплетнями или обсудить возникающие мысли.

-Чем думаешь заняться? - с хитринкой во взгляде, через некоторое время спросил Артемид Григорьевич.

-Думаю, что не прогадаю, если скажу, что ставки на мой ответ уже сделали?!- воспоминание об оживленно переговаривающихся пенсионерах и резко умолкших при моем приближении, наталкивало на логичное предположение.

-Глазастый,- со смехом в голосе оценил мою догадку широкоплечий Мирон.

-И все же? - Артемид Григорьевич удержал тему разговора.

-Поброжу по сети, почитаю форумы, посмотрю статистику кто чем занят,- пожав плечами, выдал я первое, что пришло в голову.

-Значит не думал еще,- выслушав меня, сделал вывод седой дед.

Несколько бумажных купюр поменяли своих владельцев, перейдя из рук в руки. Проведенное во дворе дома время пошло мне на пользу. Хандра последний дней отступила на второй план, уступив место слабой надежде, что жизнь еще не кончилась. Ярким подтверждением являлись мои новые знакомые. Пенсионеры не выглядели потерянными, в их разговорах чувствовалась энергия и задор. Файл с брошюрой 'памятка начинающего пенсионера', как его в шутку назвал Артемид Григорьевич, пришел на мой боди-комп почти сразу, как я вернулся в квартиру.

'-Сначала обед',- я одернул себя, решив с первого же дня выхода на пенсию придерживаться строгого распорядка дня здорового образа жизни.

Отвечая на вопрос, заданный мне во дворе дома, я немного слукавил. На самом деле, за прошедшую неделю я не раз и не два задумывался о своем будущем. Кредо-счет позволял прожить не меняя привычного уклада жизни еще около трех лет. Впрочем, при желании можно было переехать и в менее респектабельный район, сэкономив тем самым деньги, увеличивая срок безоблачного существования еще лет на пять. Принимать торопливое решение я не собирался, дав самому себе один месяц на раздумья.

В файле полученном от Артемида Георгиевича содержалась инструкция, следуя которой любой пенсионер мог обеспечить себя комфортом до конца жизни. Я потратил почти два часа на то, чтобы прочитать брошюру от корки до корки. Еще шесть часов я потратил на проверку достоверности информации.

Если суммировать все прочитанное, то вырисовывалась следующая картина. Каждый человек, при достижении пенсионного возраста, мог подать заявку в местные органы управления и стать участником программы 'о виртуальных играх'. За счет государства пенсионер получал абсолютно бесплатно современную виртуальную капсулу. В течение недели производилась ее доставка, установка, а так же оплачивался абонемент в одну из игр виртуальной реальности с эффектом полного погружения.

Помимо этого, выплачивалось небольшое денежное пособие, которое зависело от продолжительности пребывания в виртуальности. К сожалению, сумму, достаточную для

проживания в реальности без финансовых затруднений, начинали выплачивать, если пенсионер-игрок находился в игре не менее 18 часов. Зачем тогда нужны деньги, если все время человек находится в другой реальности, оставалось неясным.

Продолжительность нахождения в игре оговаривалась при заключении договора и изменить указанный срок можно было только спустя три года с момента первого входа в игру. Предоставляемые четырнадцать дней отпуска в год, игрок мог использовать по своему выбору, не заходя в виртуальность в любой самостоятельно избранный день или серию дней.

Обжегшись много лет назад на контрибуциях, я прочитал очень внимательно раздел посвященный неустойкам, которые возникали в случае нарушения мной условий договора. Даже без консультации с юристом, было очевидно, что проще будет покончить жизнь самоубийством, чем расплатиться по штрафным санкциям за нарушение пунктов договора.

- Федор, я правильно понимаю, что вы все играете в игры? - я промучился вчера с этим вопросом до полуночи, пока не заснул.

-Так и есть! - улыбнулся общительный пенсионер: - Почти все по шестнадцать - восемнадцать часов ежедневно сидят.

Причина, почему я не смог вчера ни с кем связаться, набирая номера контактов новых знакомых, получила свое объяснение. Все были онлайн в играх и оффлайн из реальной жизни.

-Знаешь, мне как то идея с виртуальностью не нравится, - я озвучил свое первичное отношение к этой идее.

-Давай свои сомнения,- дед был открыт для диалога: - на что смогу отвечу.

-У меня здесь,- согнув указательный палец, я постучал им по своей голове: - меньше пяти процентов осталось. Годик другой в онлайн игрушке и 'привет'.

-Тут ты прав,- вся веселость слетела с Федора, на меня смотрел враз посмурневший человек с тяжелым взглядом: - Ни для кого не секрет, что таким нехитрым образом наше любимое государство сводит на 'нет' участие пенсионеров в социуме страны и одновременно с этим укорачивает жизнь у недееспособной части населения.

-А какого тогда..., - хотел возмутиться я.

-Игры бывают разные,- перебил меня собеседник, выставив ладонь вперед, останавливая мой словесный порыв: - есть и такие игры, что не выжигают, а восстанавливают нервы.

Что-то я о таких виртах не слышал, - усомнился я.

-Ну, если решишь зарегаться в 'Повелителях неба' или

'Армагеддоне',- усмехнулся Федор: - то за полгода выжжешь последнее нейроны без вариантов. А если не будешь гнаться за динамичностью и адреналином, то вполне можешь до восьмидесяти лет дотянуть, живя полноценной спокойной жизнью в глухомани какой-нибудь виртуальности.

-Сомнительно что-то,- мне хотелось верить в его слова, но требовались доказательства.

-Поговори с Артемидом Григорьевичем,- пожал худыми плечами Федор: - он с одним процентом нырнул в вирт и ничего, уже двадцать лет небо коптит, нейроны потихоньку восстанавливает.

-За кого он отыгрывает, чтобы быть спокойным как Будда и интерес не растерять за десятилетия в игре? - удивился я.

-Кузнец я,- услышав мои последние слова, семидесятилетний старик подошел к начавшей собираться компании: - кузнец, в одном из цифровых миров, где все бегают с мечами и швыряются огненными шарами.

-А что за игра? - поинтересовался я.

-Вот,- усаживаясь на скамью, наставительно поднял указательный палец кверху Артемид Григорьевич: - переходим к правилам поведения в нашем коллективе.

Тридцатиминутная отповедь седого деда, донесла до моего мозга следующее. При встречах, пенсионеры избегали упоминать о событиях в вирт-мирах, именах своих героев и тому подобных деталях. Все это делалась в попытке избежать даже эфемерной возможности утраты анонимности, так как подобное поведение было обусловлено элементарной осторожностью. Люди, живущие в виртуальности, порой становились объектами поиска в реальном мире, и только личная болтливость могла навести на их след и принести проблемы.

-Леонид, ты сам должен понимать,- помолчав, добавил Артемид Григорьевич: - таких как мы миллионы, и всякое случалось за прошедшие десятилетия. Кто-то сжигает себя, нырнув в пучину страстей, а кто-то коптит потихоньку. И поверь мне на слово, среди выбравших тихую гавань, есть достаточно спрутов, сумевших добиться немалых вершин в мире, пусть этот мир и не совсем настоящий.

3

Пообщавшись с остальными участниками клуба геймеров-пенсионеров, я постарался составить для себя общую картину требований к приемлемой для меня вирт-игре. Получалось, что мир мог быть почти любой, основной акцент делался на выборе рода деятельности у персонажа. Рекомендовалось подобрать какую-нибудь добывающую или производственную профессию, с тем чтобы минимизировать интенсивное воздействие событий игрового процесса на остатки нейронных окончаний в моей черепной коробке.

Переезжать в другой район я передумал, хотя для вирт капсулы было все равно в каком районе находится квартира. Но, то немногое время, что я буду находиться в реале, мне хотелось проводить не на замусоренных улицах рабочих кварталов, а в парках и скверах фешенебельного района, где я сейчас и проживал. Денег, выплачиваемых государством при игре по 18 часов в день, было более чем достаточно на оплату аренды нынешней квартиры и покупку необходимых продуктов. Пересчитав все еще несколько раз, я решился, так как другой альтернативы хорошо жить и ничего не делать не предвиделось.

В ожидании доставки вирт-капсулы, я доводил свой боди-комп до состояния перегрева. Перелопачивая терабайты информации о существующих играх и особенностях игрового процесса, я старался найти то, во что мне бы хотелось играть до конца своей жизни.

'-Мир меча и магии',- сказал седой дед.

Эти слова ассоциировались в памяти с чем-то светлым и добрым. Мне невольно захотелось привнести капельку сказки в серую жизнь, так как за прошедшие 50 лет, в ней не нашлось места ни для волшебства ни для чудес. Из всего многообразия фэнтезийных виртуальностей, я все чаще и чаще останавливался на игре с названием Архаика. Читая в первый раз описание, я невольно улыбался, игра была сделана по мотивам компьютерных игр моего детства.

НПС игры были тупы как пробки, отвечая одними и теми же фразами на заданные вопросы. Здания городов были неразрушимы, а торговые лавки работали круглые сутки. Мобы возрождались с завидной регулярностью, оставляя после своей смерти доспехи, оружие и бижутерию. Аукцион в игре работал как часы, позволяя купить или продать в любом населенном пункте товар практически мгновенно. Единственной уступкой современным веяниям был выбор локальной реалистичности.

Игрок имел возможность выбрать степень 'картонности' мира, указав ее в процентном отношении для каждого типа локаций в вирт-игре. Еще раз перечитав описание и посидев на форуме, я решил для себя, что лучшего выбора мне не сделать. Вирт игры с супер продвинутыми ИИ и сложными сюжетами геймплея я оставил другим.

'-Никакой реалистичности,- решил я: - картонный мир, это то, что надо для восстановления нейронов и долгой старости!'

Несмотря на взятый самим собой 'лозунг', после небольшого раздумья я решил оставить сто процентов реалистичности для питейных заведений и гостиниц. Мне хотелось иметь возможность и вкусно поесть и провести время от времени ночь другую с пышногрудой официанткой. Для торговых точек и квестовых НПС я выбрал минимальный режим реалистичности. Цены во всех лавках при таком выборе становились одинаковыми, а выдаваемые задания сохранялись в текстовом виде на страницах внутри-игрового дневника. Подобный способ позволял набирать сотни заданий и не путаться в том куда бежать и что делать. Подсказки в виде стрелочки на интерактивной карте к локациям с текущего задания должны будут существенно упростить мою жизнь. За выполнение квестов в таком режиме игра срезала часть от стандарта в получаемом опыте, но это было для меня не критично. Торопиться и расти в уровнях я не хотел, пенсия меняла привычное отношение героев к стилю игры.

Прежде чем начинать погружение в новый для себя вирт-мир, мне осталось решить кем я хочу и кем могу быть. Несмотря на то, что вирт Архаика был фэнтезийным миром, игрокам была доступна к выбору только одна единственная раса. Как и родную планету Земля, всю виртуальность Архаики населяли люди, но редактор внешности позволял создать любое отклонение от базовой фигуры. Для примера, игрок пожелавший иметь внешность Орка, мог раздуть тело в нужных местах и изменить цвет своей кожи. Так же можно было создать персонажа похожим на эльфа, гнома, гоблина и тому подобное безобразие. Ограничений конструктор не имел ни в росте, ни в весе, ни в пигментации кожи.

Класс и первую специализацию персонажа игрок получал в игре, обратившись к выбранному наставнику НПС. А на каждом 50 уровне можно было либо улучшить текущую специализацию либо взять новую, открывая соответствующие области навыков для изучения.

Так уж сложилось в моей судьбе, что путешествия обошли меня стороной. За всю жизнь, я ни разу не покидал пределы

городской черты родного мегаполиса. Выбирая род деятельности в виртуальности, я решил заполнить этот пробел и связать свою профессию с дорогой.

Доступных занятий в игре для героев было очень много. Фильтрации по критериям в поиске не было, и я прокручивал кажущийся бесконечным список. Через какое-то время я смог собрать в кучу разбегающиеся мысли и расставил приоритеты. Кузнецы, портные, алхимики, булочники и прочие ремесленные профы остались без внимания. Я хотел путешествовать, открывая для себя новые горизонты, а не сидеть в четырех стенах. Травники, охотники, рудокопы и лесорубы были уже ближе, но все равно что-то было не то. Через какое-то время взгляд зацепился за слово 'порталист'.

Перейдя к описанию, невольно осклабился в довольной улыбке.

'-Что может быть лучше!?' - я вчитывался в описание профессии.

Порталист имел в своем арсенале заклинания 'магии Пространства'. Игрок овладевший такими заклинаниями, мог открывать порталы, как для одиночных целей, так и для групп игроков. Дальность перемещения и количество перемещаемых предметов зависело от характеристик персонажа. На первый взгляд подобный игрок должен был бы быть востребован в любом клане.

'-Возьму порталиста,- решил я: - и в хороший клан попаду и путешествовать по огромному вирт миру появится возможность'

Определившись с будущей веткой развития, я не удержался и стал искать советы на офф форуме о том, как побыстрее достичь выбранную цель. На страницах сайта нашелся раздел посвященный телепортации и магии Пространства. Бегло просмотрев развернувшийся передо мной текст, пошел делать чай. Игра оказалась не такой простой, как я подумал вначале. С первого взгляда было ничего не понятно, надо было начинать разбираться с самых основ игровой механики виртуала.

По результатам вдумчивого чтения выходило следующее. В игре после создания персонажа игрок оказывался в случайной низкоуровневой локации и характеристики любого героя выглядели для всех одинаково.

'Игрок ИМЯ
Уровень 1
Опыт: 0/10
Сила: 1/Ловкость: 1/Интеллект: 1/Мудрость: 1
Здоровье: 10 ед./Мана: 10 ед./выносливость: 10

ед.

Физ. Урон: 1/ Маг. Урон: 1'

Такие простые цифры таили в себе большие сложности. Прежде всего основные характеристики сами росли только каждый пятый уровень, автоматически улучшаясь в зависимости от класса выбранного персонажа.

За взятие каждого уровня, игра начисляла игроку всего лишь два 'свободных очка'. Чтобы поднять характеристику персонажа, игрок должен был вложить 'свободное очко' в выбранный стат. Помимо характеристик, 'свободные очки' так же были нужны для изучения и улучшения навыков. Навыки включали в себя магические заклинания и физические умения, которые становились доступны игроку в зависимости от выбранной специализации.

Игровая механика полностью оставляла выбор пути развития персонажа за игроком. Можно было вкладывать до трехсотого уровня все очки в характеристики 'мудрость' и 'интеллект', оставшись и при этом с 10 единицами здоровья, не пожелав тратить на харку 'сила' ни одного 'свободного очка'.

Получалось, что игрока уровня +300 сможет убить низкоуровневый нуб, выбив жалкие крохи здоровья своим ржавым оружием. Подобный расклад не укладывался в моем привычном представлении о классических играх и я принялся еще усерднее перелопачивать доступный материал по игре.

Судя по описанию в блогах игроков, меню развития персонажа было представлено в игре нестандартным образом. Зайдя в игровой интерфейс раздела 'сфера талантов', игрок оказывался висящим в центре огромного шара. Вокруг него, словно россыпь звезд на небосклоне, мерцали созвездия специализаций, каждая звезда в которых обозначала умение или заклинание. Прочитать подробное описание навыков можно было только у тех звезд, созвездия которых были доступны к изучению. Чем дальше находились профессии от центра сферы, тем большим уровнем должен был обладать игрок, чтобы иметь возможность их изучить. Некоторые звезды были соединены едва заметными линиями, подразумевая возможность изучения непрофильных навыков игроком.

На страницах форума, топовые игроки делились информацией о ветках развития своих персонажей. Внимательно почитав комментарии игроков о системах прокачки, я выяснил что антагонистические ветви развитий не исчезают из свободного выбора, так что любой персонаж можно было развивать в

нескольких направлениях. Разработчики игры заявляли, что так было сделано специально, дабы избежать недовольства пользователей на ограничения, которые неизбежно накладывались в других виртуальных играх после выбора класса или профессии. Единственным требованием для активации ветки развития в Архаике являлось наличие у персонажа 'свободных очков'.

Прочтя доступную информацию о развитии мага 'порталиста' я загрустил. Получить начальную специализацию в магии Пространства можно было только достигнув 50-го уровня. Да и то, на первой ступени были доступны лишь заклинания индивидуального телепорта. Достигнув 100 уровня игрок получал возможность взять улучшенную специализацию и изучить заклинания портала для перемещения любого другого игрока. Ну а заклинания группового телепорта были доступны только тем, кто выбирал высшую специализацию в магии Пространства, достигнув аж 150-го уровня.

Помимо вложения свободных очков в характеристики интеллект, мудрость и сами заклинания, магия Пространства требовала развития побочных навыков, которые влияли на максимальное расстояния перемещения, точность места назначения, количество перемещаемых игроков и тому подобные величины. Все требовало вложения 'свободных очков', что так скудно выдавались в игре.

Подведя итоги, выходило что первым делом мне надо будет искать гильдию, которая согласится прокачать меня до уровня +100, а лучше +150. Просмотрев топ лист кланов, я постарался запомнить названия стоящих на Олимпе.

Мой жизненный опыт трезво оценивал шансы попасть в топ гильдию с первых дней игры и я не особо рассчитывал на подобный исход. Нужен был параллельный план, который позволил бы мне двигаться к выбранной цели и при этом не прозябать в ожидании 'птицы счастья' на задворках вирт жизни. С наскоку ничего придумать не удалось и я решил решать проблемы по мере их поступления находясь уже в игре. Неделя пролетела незаметно и уже завтра утром я ожидал доставку вирт капсулы.

4

Первое погружение прошло не в штатном режиме. Мои мозги привыкли к огромному потку информации на работе, а то немногое что поступало сейчас из вирт-капсулы было сродни манной каше для послеоперационного больного. Обрадовавшись легкости ощущаемой во всем теле, я резко подпрыгнул и побежал по поляне. На третьем шаге мои колени подогнулись и я упал на землю. Мое тело странно корежило, неприятные ощущения гуляли по телу, бросая его то в холод то в жар. Через какое-то время мозг освоился с цифровой реальностью и я смог подняться на ноги. О подобном дискомфорте я нигде не читал и решил спросить позже у моих новых знакомых об их первом погружении. Стараясь впредь не делать больше резких движений, чтобы ненароком не вызвать повторного приступа, я направился к виднеющемуся в долине городу. К моему удивлению игроков было довольно много. Обозревая рейтинги вирт-игр, мне казалось, что Архаика не привлекает широкого внимания. '-А может они тут все, такие же как и я, пенсионеры?' - пришла шальная мысль.

Моего слуха достигла идиотская песенка модного шлягера, которую распевала пробегающая в отдалении девушка с ушами эльфийки. Чуть подальше звучала отборная брань, от группы что-то не поделивших игроков. Такие обороты можно было услышать вечером в подворотнях, где подростки распивали спиртные напитки.

'-Не, вроде обычные игроки',- успокоился я.

Первые восемнадцать часов в начальной локации не приблизили меня ни на шаг к моей цели. Я не встретил ни одного представителя из топ-кланов, а те игроки, что попадались мне в городе, не хотели, а может и не могли себе позволить взять в свои ряды новичка, с тем чтобы вырастить из него кланового порталиста.

Оставив тело персонажа сидеть на земле заднего двора таверны, я вышел в реал, как только прошло обязательное к нахождению в игре время. Кое-как выбравшись из капсулы, я чувствовал себя прилично утомленным. Время было утреннее и глянув в окно я поспешил на улицу, пенсионеры уже собирались на привычном месте.

-Все привет,- я вяло махнул рукой.

-О, Леонид! - Федор улыбнулся: - сознавайся, все время провел в игре и не спал?

-Ну да,- подтвердил я, не понимая к чему он клонит.

-Послушай,- пенсионер доверительно склонился ко мне: - ты можешь поступать как хочешь, но все собравшихся здесь ежедневно спят, не выходя из игры.

Я недоверчиво оглядел повернутые в мою сторону лица, согласно закивавшие после прозвучавших слов.

-Да ладно,- не поверил я: - это же вредно.

-Вредно не спать,- поправил меня Федор: - а еще вреднее потерять связь с реальностью. А это обязательно произойдет, если будешь по 18 часов активно играть в вирте, а в реале только спать по шесть часов и ничего более. Конечно не мне решать, но подумай об этом.

Вернувшись в квартиру, я решил последовать совету опытных пенсионеров и выспаться в игре. В оставшееся до входа в игру время я боролся с зевотой и занимался поиском информации. Учить меня уму разуму и объяснять особенности геймплэя никто в виртуальности не хотел. Большинство игроков спешило по своим делам, а те, кто никуда не торопился, норовили зло пошутить или заполучить обманом мое имущество.

За проведенное время в игре, мне пришла мысль, что на начальном этапе необходимо изучить хотя бы одного боевое заклинание. Я несколько раз видел, как незнакомые до этого игроки легко сходились и формировали группы для уничтожения мобов. Из таких знакомств, по моему мнению, могли возникнуть крепкие дружеские отношения, простирающиеся на долгие годы совместной игры в будущем.

Пересмотрев внимательнейшим образом все основные ветки развития для магов, я встал перед нелегким выбором. К моменту изучения начальной специализации в магии Пространства на 50 уровне, мне бы хотелось иметь максимально возможное количество не истраченных 'свободных очков'. Стать достаточно сильным порталистом в кратчайшие сроки стало моей идеей фикс. Раскрыв блокнот на экране бодикомпа, я не поленился и выписал все созвездия с навыками для магов и посчитал длину цепочек в развитии у атакующих заклинаний.

Я стремился сделать выбор, который в идеале будет обеспечивать персонажу достаточный урон по целям до 150 уровня включительно. Это желание было обусловлено тем, что только после изучения группового телепорта, мой персонаж сможет рассчитывать на хоть какую-нибудь востребованность в игре.

Наибольший урон наносили заклинания первичных стихий, среди них лидировала стихия Огня, потом были Воздух, затем Вода и Земля. Но механика вирт-мира требовала от игроков полностью вкладываться в эти ветки развития, сэкономить 'очки',

остановившись только на начальной специализации для этих школ и не изучать новых заклинаний в дальнейшем, не представлялось возможным.

Гибридные стихии предъявляли меньшие требования к своим адептам и я переключил свое внимание на производные от четырех стихий. Потратив полчаса, мой выбор пал на симбиоз Воды и Воздуха, и я решил стать 'Ледышкой'.

Простейшее заклинание 'Льдинка' замедляло цель, нанося ей растянутый по времени урон. Заклинание из начальной специализации в максимальной раскачке давало продолжительный стан по целям и я надеялся, что этого будет достаточным, чтобы меня взяли в хорошую пати. Крепкий танк, умелый хил и три четыре ДД были идеальной командой в моем понимании игры. Тактика, в которой я видел себя не сжигающего остатки нервных окончаний, заключалась в метании наколдованного льда с большой дистанции, приближаться к агрессивным мобам не входило в мои планы.

Спать хотелось все сильнее, и как только я зашел в игру сразу же направился в таверну.

- Уважаемый, где я могу переночевать? - обратился я к НПС.

-Деньги вперед! - огромный живот бармена всколыхнулся от смеха.

Перед глазами высветилась окно с расценками на сдаваемые в наем комнаты. В моем инвентаре не было денег, все что было в стартовом комплекте новичка у меня выманили обманом еще вчера циничные подростки. История вышла позорная и я старался лишний раз об этом не вспоминать.

Бегло ознакомившись с прейскурантом, я развернулся и покинул здание. Возвращаясь на задний двор, обратил внимание, что несмотря на послеобеденное время, в городе было по прежнему многолюдно, что впрочем не могло изменить моего решения. Заняв тенистый уголок, подальше от доносящегося из-за околицы шума, я положил руки под голову и закрыл глаза свернувшись клубком на голой земле.

'Желаете уснуть?' - пришел запрос от системы.

Подтвердив, я выбрал шести часовой сон.

Проснулся я на том же месте, в виртуальности был вечер. При выбранном мной уровне реалистичности, на одежде не оставалось ни грязи ни складок, так что я спокойно поднялся с земли и вышел со двора за улицу. Пришло время найти наставника и получить первую специализацию в магии Льда.

Неспешно шагая по улицам города, я рассматривал местных жителей и игроков. Вечерняя жизнь кипела, обдавая

меня шумом и суетой. Выйдя на площадь с крохотным фонтаном, увидел старичка, выделявшегося в снующей толпе своей неподвижностью. Он никуда не спешил, стоял на одном месте и кормил голубей.

Увидев ломти хлеба, разламываемые руками НПС в крошки для птиц, почувствовал, как заурчало в животе от голода. Выбранная при регистрации персонажа 100% реалистичность для таверн и ресторанов имела оборотную сторону, мне требовалась есть и пить в игре, чтобы характеристики оставались максимальными. Подойдя к старику, я встал рядом. Мы были оплотом спокойствия и умиротворения, стая голубей, дичившаяся по началу меня, стала подходить ближе. Старик, как специально, кидал хлеб мне под ноги, а я сглатывал слюну и делал вид, что умилен воркованием птиц.

-Покорми их, - предложил он.

-С радостью, но у меня нет хлеба, - сказал я, чуть разведя руками в стороны.

Старик НПС повернулся, впрочем раскрывшееся окно меню скрыло от меня его фигуру.

'Внимание!
Вам предлагается получить класс МАГ
Принять? Да\Нет'

'Внимание!
Желаете получить начальную специализацию магии Материи?
Каждые 5 лвл +1 к интеллекту
Сменить специализацию можно в гильдии Магов не достигнув пятого уровня
Принять? Да\Нет'

Чуть растерявшись от выскочившего сообщения, я согласился с предложенным. Класс Мага я собирался брать в любом случае, а возможность сменить специализацию не достигнув пятого уровня оставляла мне шанс все переиграть. Дважды дал согласие, я решил посмотреть, что из этого выйдет.

-Возьми этот хлеб и примени заклинание, - старик протягивал мне надломленную краюху.

Инициализация, которую он провел, была верхом пренебрежения к важности момента. Мое становление в этом мире как МАГа прошло буднично и серо. Подержав ладонь у моего лба три секунды, ПНС отступил от меня, заявив, что я теперь маг и просто молодец. Ни грома, ни молнии, ни музыки с

небес, ничего не было.

Взяв хлеб, я какое-то время таращился на него. Наконец-то до мозга дошли слова о применении заклинания. Поборов приступ голода, я развернул сферу навыков, полученное заклинание вместе со специализацией 'магии Материи' было подсвечено золотистым цветом.

'Заклинание КопиПасте

Позволяет скопировать объект и материализовать его точную копию.

Внимание! Копируемый объект не может быть нематериальным веществом.

Уровень: 1\10

Расход: 10 ед. маны

Время существования предмета: 5 сек * уровень заклинания'

Перетащив иконку заклинания в слот быстрого доступа, уставился на хлеб и применил полученный закл.

Система сообщила что копирование завершено успешно. Вернув еду деду, вытянул перед собой ладонь и материализовал на ладони хлеб. Начав неспешно ее крошить, чертыхнулся, через пять секунд, еда исчезла из моих ладоней. Посмотрев вниз, чуть расслабился, все что я успел накрошить голубям, осталось на земле, довольные птицы вились у моих ног.

-Развивай заклинание и время существования созданного тобой предмета увеличится, - напутствовал на прощанье НПС.

Проводив взглядом его спину, я повторно сотворил хлеб в своей руке. Оживившиеся голуби были проигнорированы, я с жадностью откусывал от краюхи, стараясь побольше запихать в рот. Надежда на то, что откушенные куски не исчезнут, как до этого и крошки на земле, оправдалась. Через пять секунд я уже неспешно пережевывал вкусный мякиш, засунув опустевшие руки в карманы брюк.

В гильдии магов игроки сновали по коридорам, решая известные только им проблемы. Открыв интерактивную карту помещения, я стал искать нужного мне НПС. Он стоял точно на указанном системой месте, длинный балахон в снежинках и всклоченная борода вот и все, что отличало его от десятка других наставников. Ажиотажа вокруг 'ледышки' не наблюдалось.

'-У каждого свой путь',- подбодрил я сам себя, стараясь не думать о толпе игроков, вьющихся вокруг магов Огненных стихий.

-Здравствуйте, я хочу стать магом Льда! - для активации

окна 'диалога' можно было сказать почти все что угодно.

Отыгрывать свою роль с поклонами и расшаркиваниями я не собирался, но и до откровенного хамства, как делали другие игроки, я решил не опускаться.

'Внимание!
Желаете сменить специализацию на маг Льда?
Каждые 5 лвл +1 к мудрости
Да\Нет'

Подтвердив свой выбор, прошел простенький ритуал посвящения, не сильно отличавшийся от того, что произошло со мной на площади. Внутренний интерфейс отобразил следующие характеристики.

'Игрок: ТУДЫ-СЮДЫ
Класс: маг (каждые 5 лвл +1 к интеллекту и +1 к мудрости)
1-я специализация: магия Льда (достигнув 5 лвл смена будет невозможна)
Уровень 1
Опыт: 0/10
Сила: 1/Ловкость: 1/Интеллект: 1/Мудрость: 1
Здоровье: 10 ед./Мана: 10 ед./выносливость: 10 ед.
Заклинание: 'Льдинка', 'КопиПасте'
Свободные очки: 2'

Приятной неожиданностью стало то, что изученное ранее заклинание не исчезло, а прибавка к статам за каждый 5 уровень дополнилась, сложившись от магии Материи и Льда вместе. Информации об этом на форуме игры мне на глаза не попадалось. Зайдя в раздел меню 'сфера талантов', я увидел проступившие линии на темном фоне небосклона у созвездия магии Льда. Созвездие Материи потускнело, лишь изученное заклинание КопиПасте продолжало ярко светиться. Поблагодарив наставника, я поспешил на полигон. Надо было освоиться с боевым заклинанием прежде чем искать будущую пати.

За заднем гильдии магов был широкий двор с защитным куполом. Игроки могли практиковаться в использовании новообретенных заклинаний и не бояться нанести урон горожанам НПС.

'Заклинание 'льдинка'
Уровень:1/10
Урон: = 0,5 ед.*уровень заклинания
Длительность: 0,1 сек * уровень заклинания
Дальность: 10 м + 0,2 м*уровень заклинания
Расход маны: 2 ед. маны'

Выйдя на огневой рубеж, я открыл характеристики полученного заклинания и пытался понять, что же меня смущает. Покрутив в уме цифры, так и не пришел к однозначному мнению, успокоив себя тем, что рано или поздно разберусь во всех тонкостях механики игры.

Активация навыков в игре была реализована посредством сосредоточения внимания игрока на иконке, определенном жесте или мысленной команде. Решив пользоваться иконками для активации заклинания, я вывел ее на панель быстрого доступа, с тем чтобы теперь иметь возможность быстро атаковать.

-Привет дебил! - раздалось откуда то сбоку.

Я посмотрел на автора обидных слов. Девушка в голубой мантии насмешливо кривилась.

-Смотри и завидуй! - завладев моим вниманием, она махнула рукой.

С кончиков ее пальцев сорвались голубые искорки и устремились к стоящему на небольшом отдалении манекену.

Цифры полученного урона взметнулись вверх, истаяв в воздухе. Цифра была двухзначной, только я не успел разобрать сколько именно.

-Теперь ты,- кивнула мне незнакомка: - пуляй свой закл.

-Хорошо,- сказал я, сообразив, что до сих пор стою с открытым ртом.

Подняв руку, как до этого делала девушка, направил указательный палец на манекен и пристально взглянул на примитивную пиктограмму в виде сосульки во внутреннем интерфейсе игры. Заклинание сработало как надо, сорвавшаяся с кончика пальца льдинка попала точно в цель. Обидная цифра нанесенного урона в виде 'ноль' показалась над целью и тут же истаяла в воздухе, словно устыдившись своего существования.

-Я же говорю, что дебил!!- веселящаяся девушка повернулась к подошедшим на шум еще двум игрокам.

-А что не так-то? - я тоже был не доволен полученным результатом нанесенного урона.

-Ты 'свободные очки' уже потратил? - улыбнувшись моему вопросу, спросил один из парней в бордовом балахоне.

-Нет еще,- честно сказал я.

-В этом все дело,- он наставительно поднял к верху указательный палец: - Найди в 'сфере' пассивный навык 'критический удар' и активируй его.

-А, спасибо,- я решил посмотреть, что это за навык и полез в меню.

'Пассивный навык: 'Критический удар'
Увеличивает наносимый урон в 4 раза'

-Ух ты,- сказал я: - спасибо ребята!

-Уже вложил? - уточнил парень в бордовом.

-Ну да! - пришлось соврать, я еще не достаточно хорошо освоился в игре и все делал не очень быстро.

-Бинго! - парень хлопнул подставленную девушкой ладонь.

-Я же говорила дебил!!- девушку определенно заело на этой фразе.

-Иди пересоздавай персонажа,- открыл рот, молчавший до этого времени второй парень: - Этого ты уже загубил. Магам нужна пассивка на 'увеличение урона', а 'критический удар' берут только физики.

Решив, что этим все сказано, троица потянулась на улицу, обсуждая между собой где лучше найти нормальных игроков в пати и куда потом идти качаться.

'-А почему так?' - хотел спросить я, но удаляющиеся спины не располагали к продолжению беседы.

Я вернулся в системное меню 'сферы талантов' и развернул справку еще раз.

'Пассивный навык: 'Критический удар'
Увеличивает наносимый урон в 4 раза
Шанс нанести критический удар: 100% * ловкость / уровень персонажа'

На последнюю строчку я не обратил внимания при чтении в первый раз. Слова второго игрока сопоставленные с информацией о шансе крита однозначно подтверждали, что игрока можно считать 'дебилом' при условии что он, будучи магом с мизерной 'ловкостью', будет активировать такую пассивку. На первом уровне мой шанс нанести критический удар действительно равнялся 100%, но уже втором уровне он станет всего лишь 50%. Чем больше будет расти мой уровень, тем меньше станет вероятность получить четырехкратный урон.

Чтобы удержать шанс крита на 100 процентах, надо вкладываться на каждом уровне персонажа в характеристику 'ловкость', а это было совсем не в 'масть' для будущего мага.

Посмотрев справку о пассивке на 'увеличение урона', я мысленно согласился с цинично пошутившими надо мной игроками. Этот пассивный навык напрямую зависел от интеллекта и магическим классам подходил намного лучше, хоть и увеличивал урон всего лишь в полтора раза.

'-Не будем торопиться',- сказал я сам себе и отложил использование 'свободных очков' до лучших времен.

Сейчас надо было разобраться с заклинанием 'льдинка'. Никакой урон, который я смог нанести манекену, меня абсолютно не устраивал. С таким заклинанием меня ни в одной пати терпеть не будут и погонят прочь, как только увидят наносимый ДПС.

Уровень владения заклинанием был 1/10. Подумав, я сообразил, что пока не прокачаю 'лед' до капа, мои заклы будут наносить слишком маленький урон.

'-Похоже, что для этого и существуют в игре тренировочные площадки', - сказал я сам себе и вернулся на огневой рубеж.

Параметра 'мана' хватало только на пять кастов. После этого приходилось ждать, пока голубая полоска восстановятся. Торопиться было особо некуда. Единственно, чего не хотелось, так это опять ночевать под открытым небом. Надо было заработать за сегодняшний день хотя бы 50 меди и снять комнату на постоялом дворе.

За прошедший час мой навык владения заклинанием остался на прежнем уровне и наносимый урон так и не превысил цифру 'ноль'. Однообразие сильно утомляло, и я решил сделать перерыв, направившись на центральную площадь. Аукцион был представлен в виде огромного деревянного щита, приколоченного к высокому столбу. Протолкаться к нему стоило некоторых физических усилий и пары ударов в спину от игроков, рассерженных на мою неуклюжесть. Сфокусировав на объявлениях взгляд, передо мной раскрылось окно аукциона.

У меня все еще не было денег и я не мог ничего купить, но это было не важно. Моей целью стало получение информации о характеристиках различного оружия и защитных свойствах доспехов игроков. Надо было понять, до какого уровня необходимо поднять владение заклинанием, чтобы наносимый урон был соизмерим с возможностями других классов.

Поначалу я рассматривал оружие, предназначенное игрокам до 5 уровня. Средний урон варьировался от 1 до 9 единиц. Девушка в голубой мантии с тренировочной площадки

оказалась действительно 'крутой', ее заклинание выдавало урон превышающий средний уровень новичков почти вдвое.

Потом я переключился на более серьезное оружие. Через полчаса я уже изучал характеристики топовых колюще режущих предметов. Средний урон колебался около цифры 700 единиц.

'-Не так уж и много для игрока +300',- решил я.

На подробное изучение свойств доспехов уже не было ни сил ни желания, перед глазами все плыло и я вернулся в гильдию магов. На дворе была глубокая ночь, но я продолжил тренироваться. Большую часть времени уходило на восстановление бара маны. На то, чтобы сделать серию выстрелов мне требовалось пять секунд. На то, чтобы восстановить 'ману' уходила почти минута. За время отдыха, я наблюдал за другими игроками. Мало кто из собравшихся на тренировочной площадке задерживался надолго. Маги метали в манекены однообразные заклинания, а потратив всю ману два или три раза, куда-то убегали.

-Привет,- я подошел к игроку, который сделал перерыв так же как и я, чтобы восстановиться.

-Привет,- парень потрудился в редакторе внешности не один час, на меня взирал породистый маг, лощенный и надменный.

-Я Лёня, а тебя как зовут? - выговорить то, что было подсвечено над головой у парня, было затруднительно.

-Я Вадим,- сказал он и указав пальцем себе чуть выше головы уточнил: - как тебе?

-Ну, прочесть сложновато,- я увильнул от прямого ответа.

-Тогда норм! - заулыбался парень и пояснил: - я специально такой ник придумал, чтобы трудно запомнить было!

Зачем это надо я решил не спрашивать, хоть и было видно, что новому знакомому не терпится об этом рассказать. Но меня интересовало совсем другое и я задал очередной вопрос: - Слушай, а какие есть пассивки, чтобы магу урон поднять и регенерация получше была?

Парень оказался словоохотливым, нежмотясь, он поделился со мной тем, что знал сам. Мы немного поболтали и вернулись к огневому рубежу вместе.

-Вадим, а сколько раз надо скастовать закл, чтобы уровень владения поднялся? - я вспомнил причину, по которой решил свести с парнем знакомство.

-Можешь ни разу не кастовать,- увидев мое непонимание, он пояснил: - сколько 'свободных очков' на заклинание потратишь, на столько оно и будет прокачано.

'-Наверно я и в правду дебил',- грустно подумал я,

потраченного времени на тренировочной площадке было очень жаль.

-Что ты выбрал? Огонь или воздух? - спросил новый знакомый.

-Ледышку выбрал,- вяло улыбнулся я.

-Пока 5 уровень не взял можно сменить специализацию,- посоветовал он: - и лучше не затягивай с этим.

-Да я так как-нибудь,- рассказывать каждому о моей мечте стать 'порталистом' я не хотел, да это было никому и не интересно.

Открыв меню, я с сожалением вложил свободное очко в заклинание 'льдинка'.

'Заклинание 'льдинка'
Уровень:2/10
Урон: = 1,0 (0,5 ед.*уровень заклинания)
Длительность: 0,2 (0,1 сек * уровень заклинания)
Дальность: 10,4 (10 м + 0,2 м*уровень заклинания)
Расход: 2 ед. маны'

'-Вот и первые невосполнимые траты', - сказал я сам себе.

Оценив мизерные изменения в параметрах заклинания, расстроился еще больше. Надо было что-то менять. В памяти всплыла девушка, наносившая огромный урон по манекену. Крутанув сферу навыков нашел пассивку и потратил оставшееся свободное очко.

'-Теперь урон будет больше', - похвалил я себя и прикусил губу.

Раздосадованный стон удалось сдержать с огромным трудом, и то лишь для того, чтобы не привлекать внимания нового знакомого. Из-за усталости, или еще в силу каких-то причин, я сделал то, чего не собирался делать. Вместо того, чтобы выбрать пассивку на увеличение наносимого урона, я вложился в критический удар. Месторасположение пасивок на небосклоне 'сферы навыков' почти совпадало, и я ткнул не туда. Обессиленно присев на скамейку стоявшую вдоль стены гильдейского дома магов, закрыл глаза.

В виртуальности Архаика медленно наступал рассвет. Мой несостоявшийся знакомый убежал по своим делам, а я отправился за околицу города. Ложиться спать было поздно, надо было дотянуть до утра, чтобы выйти в реал.

Задеревеневшие НПС стражники проводили меня пустыми глазами. Я прошел через распахнутые настежь ворота и свернул

налево. Покидая стены, ограждающие город, я надеялся хоть чуть-чуть развеяться, на душе было пакостно. Удаляться от крепостной стены опоясывающей город я не собирался. Сделав круг, я планировал вернуться и оставить тело персонажа под открытым небом в одном из дворов. Бросать персонажа на одном и том же месте во дворе таверны не хотелось.

Подняв лицо к предпоследним звездам, я еще раз глубоко вздохнул, винить в произошедшем было некого. Идя по щиколотку в траве, я размышлял о игре Архаика, идеи что делать дальше неспешно сменяли друг друга. Ощущение реальности всего вокруг было на уровне самых современных игр. Динамичное небо, смена времени суток, ветер утомивший своей непостоянностью, вода затянутая болотной тиной, блики предрассветного неба в мутной воде городского рва.

Все было более чем реально. Чувства осязания и обоняния, вместе с тактильными ощущениями кричали о том, что вокруг все настоящее. И словно в насмешку, картонные НПС с минимальным набором слов и режущие глаза системные окна 'меню' на четверть небосклона. Я стал сомневаться в правильности своего выбора низкого коэффициента реалистичности для некоторых аспектов игры, но поделать и изменить уже ничего было нельзя.

'-Хоть о сексе в виртуальности подумал...',- нашел я чем похвалить свой уставший, за долгий игровой день, мозг.

Немаловажным аспектом современных игр был секс игроков и неигровых персонажей. Как ни прискорбно, но между игроками интимные отношения возникали намного реже, чем между НПС и игроком. Проблемы во взаимоотношений полов из реального мира протягивали свои щупальца и в виртуальность. На Земле, средний процент одиноких людей составлял более восьмидесяти процентов от общего населения всей планеты.

'-Регулярного секса в реале у меня не было уже лет десять и похоже, что больше и не будет',- с грустью взглянул я правде в глаза.

От таких мыслей накатила злость, и захотелось что-нибудь разрушить. На глаза попался моб первого уровня, милый пушистый зайчик. Сделав к нему пару шагов, я уткнулся взглядом в засветившиеся красным глаза в еще не расступившихся до конца сумерках. Утробный рык долетел до меня из приоткрытой пасти, вместо двух квадратных резцов я увидел тонкие, словно иглы, зубы сагрившегося моба.

'-Это совсем не зайчик',- сказал я себе активируя заклинание.

Выпущенные в едином порыве пять заклинаний сделали свое дело. Цифра 'двадцать' нанесенного урона взметнулась над

завалившимся на бок мобом, усиленное пассивкой 'критический удар' заклинание справилось с зайцем без осечек.

'-Значит будим мочить зайцев,- решил я: - и время пойдет веселей и хоть какой никакой лут'.

В стремительно светлеющем небе, красные глаза были видны все хуже и хуже. Трава, в которой прятались зайцы, маскировала их жаждущий крови взгляд. Я бил очередями, целясь заклинанием в голову, правда после очередной победы, мне не всегда удавалось находить выпавший из мобов лут в высокой траве. Как только заяц умирал, светящиеся глаза начинали тускнеть, лишая меня ориентира на честно заработанное добро. Мой первый поход за дропом закончился закономерно, я не заметил возродившегося за моей спиной зайца-убийцу и погиб. Мана был на нуле, а убежать у меня не получилось, элементарно не хватило выносливости. Упав на землю от удара спаренных лап в спину, я был загрызен ушастым монстром.

Впрочем, боли не было, и это превратило процесс возрождения в досадную заминку игрового процесса. Все, что было на момент смерти в инвентаре так и осталось со мной. Я не знал с какого уровня у игрока начинают выпадать вещи, сделав себе еще одну заметку на память, чтобы узнать о пограничном значении, когда выйду в реал.

Собранный с зайцев лут являлся по определению грошовым товаром и я не стал заморачиваться с аукционом. Недалеко от точки возрождения внутри городской черты, стояла лавка травницы. Я направился к виднеющейся под навесом женщине НПС с намереньем скинуть всю разносортицу оптом.

-Доброго утра, я бы хотел продать некоторые вещи,- проходивший мимо игрок с удивлением дернулся и покачал головой, когда понял, что я вежливо обращаюсь к бездушному НПС.

-Всегда вам рады,- неожиданно ответила лавочница.

Торговое меню развернулось передо лицом, скрыв мое удивление от приветливо улыбающейся женщины.

'-Странно получилось',- подумалось мне.

В левой верхней части меню были ячейки моего инвентаря, в правой находились товары травницы. Нижняя часть была отгорожена чертой, в нее надо было мысленно перетаскивать предметы на продажу. Скидывая взглядом вниз все, что нападало с зайцев, я наблюдал за медленно растущей горкой медных монет на противоположной стороне.

'-Интересно это баг или как?' - я замер, боясь спугнуть удачу.

После того как я перетащил последнюю партию лута, НПС

неожиданно предложила за все мое барахло 10 тысяч золотом и 56 меди. Желание подтвердить сделку и забрать баснословные для первоуровнего игрока деньги, боролось с неизвестно откуда вылезшим азартом.

'-А что если это баг? - стучало у меня в висках: - может я наткнулся на ошибку, и поняв ее, я смогу иметь по 10 штук золота в любой лавке?'

Для меня, цены в игре Архаика были везде одинаковыми. Не имело значения в какой магазин или лавку я обращался. На предложенные к продаже товары, назначалась одинаковая цена в любой точке игровой виртуальности. Таков был побочный эффект от моего выбора низкого коэффициента реалистичности торговых точек. Если бы я выбрал высокую реалистичность, то смог бы торговаться с НПС, зарабатывая на разнице в цене. Но я решил, что мне это не надо, фиксированные цены вполне устраивали мой неконфликтный характер.

Осмотрев еще раз сумму, моя жадность победила разум, и я стал убирать по одной вещи из лотков на продажу, пытаясь определить, какая комбинация товаров дала десятитысячный эффект в золоте.

Моему разочарованию не было предела. Все оказалось до банальности просто. Десять тысяч золота лавочница предлагала всего лишь за одно единственное кольцо, выпавшее из моба на полях лута. Все остальное было мусором.

'Кольцо Ловкача
Ловкость +1
Особенность: нельзя потерять, украсть'

Вот такое незамысловатое описание выскакивало при осмотре бижутерии.

Немного поразмыслив, я продал все остальное, получив свои честно заработанные 56 медяков. Теперь у меня были деньги на то, чтобы не бросать перса на улице. Оплатив самый дешевый номер в постоялом дворе, я ворочался на жесткой кровати, предаваясь фантазиям. Попавшее мне в руки кольцо можно было оставить на черный день. В отличие от денег, оно не выпадало при смерти из моего инвентаря, и я всегда мог рассчитывать на то, что смогу получить золото, много-много золота.

5

-Доброго утра Артемид Григорьевич,- поздоровался я.

-И тебе не хворать,- седой дед похлопал рядом с собой, приглашая присесть на скамейку.

- Больше никто не придет, - заметив, что я верчу головой по сторонам, добавил он.

-А что так? - я еще не знал всех привычек принявшей меня в свои ряды компании.

-Сегодня пятница,- видя, что это никак не прояснило для меня ситуацию, он пояснил: - Мальчики каждый будний день в игре на один час дольше положенного проводят, а по пятницам до вечера тянут.

-Если посчитать, то за неделю двенадцать свободных часов набирается,- добавил он.

-Все равно не понимаю,- для большей достоверности я помотал головой.

-Смешной ты,- крякнул с улыбкой дед.

Помолчав, он сжалился надо мной и прояснил ситуацию. Оказалось, что помимо нашей компании, в соседних дворах также собирались группы пенсионеров. Вечер пятницы считался точкой рандеву для всех местных соцобразований. Женские коллективы были особой изюминкой таких сборищ, придавая каждой пятнице особую пикантность.

Я никогда не задумывался о проблемах женщин в нашем мире, эгоистично зациклившись на собственных переживаниях. Современное государство выкидывало женщин на обочину жизни еще раньше мужчин, после сорокапятилетнего рубежа, лучшая половина человечества не знала, чем себя занять.

- Наши по пятницам собираются аккурат после шести,- добавил Артемид Григорьевич в конце своего рассказа: - до конца вечеринки свободного времени как раз хватает.

-А остальные люди? - я немного запнулся, формируя вопрос: - они тоже в играх сидят?

-Кто как,- сплюнул дед: - некоторым бестиям это без надобности. Наскребли денег по молодости, теперь не знают куда деть.

Я как то сразу вспомнил свою бывшую красавицу жену.

'-Даже не знаю где она сейчас живет, и с кем', - вскрылась старая рана.

-Ты, давай, не бери в голову,- ухватив за плечо, Артемид Григорьевич развернул меня к себе лицом: - Со следующей

недели начнешь экономить, пятница никуда не денется, каждую неделю встречи проходят!

Поняв по-своему изменившееся выражение моего лица, дед решил меня приободрить. Раскрывать перед мало знакомым человеком душу я не стал, и лишь молча кивал, на его успокоительно - воспитательные речи. Через какое-то время мысли устаканились и сменили направление.

-Я вот что хотел спросить,- выплывшее на поверхность сознания, имело отношение к текущему моменту моей жизни намного больше значение, чем покрытая архивной пылью память о разрушенной семье.

-Неужели государство не в курсе того, что такие как мы пользуются социальной программой 'о виртуальных играх' для того чтобы нормально жить за счет налогоплательщиков? - мысль озвучилась немного коряво, но собеседник кивнул головой, показывая, что понял мой вопрос.

-Все они понимают,- рубанув вначале рукой воздух, Артемид Григорьевич помедлил и пожевав губами, продолжил: - да и ты понимать должен что на каждую резьбу у них есть своя гайка!

Сказать он хотел явно не то, но почему-то передумал в последний момент и отговорился непонятной аллегорией.

-Подписавшись под этой программой, ты ступил на тонкий лед, впрочем, как и все мы,- не дождавшись реакции на свои слова, он со вздохом продолжил: - каждому из нас, стоит только погрузиться в вымышленную виртуальность, начинают сыпаться 'подарки', делая игру увлекательной и захватывающей. Хоть это и не доказуемо, но поверь мне, что это так!

-Разве это плохо? - я искренне не понимал возмущения собеседника, с трудом удержав в голове смысл его витиеватой мысли.

-А разве хорошо? - уже чуть мягче продолжил он: - Мы выбираем игры, с тем чтобы не окочуриться там через пару месяцев. А с подарками от богов, такого можно нагородить, что и неделю не протянешь. Затянет в божественный квест с мегатоннами плюшек и пиши пропало. Эмоции на максимум, нервы в топку, гроб в дом!

-А как не попасть под раздачу? - до меня стало доходить, о чем он говорит.

-Не ведись на халяву, во всем ищи подвох,- седой дед встал со скамьи, хрустнув суставами колен.

-Ну, наверно есть какие-то общие признаки, что бы понять, что это 'оно'? - я тоже встал, почувствовав себя не комфортно сидя в присутствии стоящего пожилого человека.

-Прибыль с таких плюшек большая, а где большие деньги, там и большие беды,- помолчав, он добавил: - у тебя сейчас самая опасная фаза, либо ты клюнешь и заглотишь крючок, либо перетерпишь и останешься жив.

Еще перед принятием решения о заключения договора, я просматривал статистику смертности среди вышедших на пенсию и принявших участие в программе 'о вирт-играх'. Цифра была смешная, не превышавшая 0,001% от общего количества участников.

Позже, на страницах сети, я нашел совсем другие цифры. Это были слухи, но слухи заставляли относиться очень серьезно ко всему происходящему. А к советам мужчины, ухитрившегося двадцать лет получать от государства пенсию за то, что играет в свое удовольствие, стоило относится особенно серьезно.

6

На дворе был полдень, когда я снова зашел в игру. Задернув штору, повалился на кровать в комнате постоялого двора. Система усыпила меня, дождавшись очередного формального согласия.

Через четыре часа я проснулся, надо было потихоньку сдвигать сон на ночное время, спать днем было не привычно и дискомфортно. Глянув перед выходом из комнаты в инвентарь, я невольно сбил дыхание. Разговаривая с Артемид Григорьевичем, я как то забыл о доставшемся мне кольце.

'-Ты должно быть из разряда тех самых супер плюшек,- думал я взяв его в руки и рассматривая со всех сторон: - что же в тебе такого? Неужели все дело только в стоимости?'

Одев его на палец, я глянул на свои характеристики. Параметр 'ловкость' стал +2, увеличившись на единичку, свойство кольца исправно работало. Открыв 'сферу талантов' убедился, что чуда не произошло. Пассивка 'критический удар' была активна, рядом с весело подмигивающей тусклым светом звездочкой навыка 'увеличение урона'.

Намеренье пересоздать персонажа я отложил на потом, спешить на пенсии было некуда, а свалившиеся на меня 10 тысяч халявного золота придали почти загубленному персонажу новые шансы в игре и интерес с моей стороны.

= =

Гуляя по верхнему периметру городской стены, размышлял о том, что делать дальше. Я еще не достиг пятого уровня и мог сменить специализацию бесчисленное количество раз. Сложение прибавок к статам за каждый пятый уровень навело меня на мысль, что можно попробовать взять еще несколько специализаций и получить таким образом читерский рост характеристик персонажа.

Спустившись по ближайшей лестнице вниз, я пошел сквозь лабиринт извилистых улочек, пробираясь к центральной площади. Все значимые строения города находились там и первой на моем пути оказалась гильдия лучников. Зайдя в приземистое здание, я огляделся, пытаясь определить не занятого НПС. Игроков было не много, подавляющее большинство имели высокий рост, надменные лица, и длинные уши.

'-Что за скудоумие', - раздраженно подумал я, признав, в общих чертах персонажей, отдаленную схожесть с эльфами.

Моя внешность при создании персонажа была подвержена глобальной переработке в противоположную от эльфов сторону, я выбрал максимум серости и незаметности. Средний рост, обычное телосложение, цвет волос с легкой сединой, в общем 'как все'. Тем не менее, моя незаметность возымела обратный эффект, почти все игроки с удивлением провожали взглядом фигуру, враз ссутулившегося персонажа.

-Я хотел бы стать лучником, - обратился я к свободному наставнику, стараясь не обращать на продолжавших глазеть в мою сторону эльфолюбов.

-Не понравилось быть магом да? - осклабился крепкий мужик в зеленой одежде.

'Внимание!
Вам предлагается получить класс Лучник
Штраф за смену класса: все изученные ранее навыки и улучшения исчезнут
Принять? Да\Нет'

'Внимание!
Желаете изучить начальную специализацию Стрелок?
Каждые 5 лвл +1 очко к ловкости
Сменить специализацию можно в любой гильдии не достигнув пятого уровня
Принять? Да\Нет'

Прочитав о штрафе за смену класса я притормозил в своем стремлении объять необъятное. Опрометчиво изученный пассивный навык на увеличение шанса крита как нельзя лучше подходил для стрелкового оружия, но моя мечта овладеть телепортацией не вписывалась в наметившуюся ветку развития.

-На вот, посмотри! - по своему оценив мою заминку, НПС протянул мне красивый лук: - Как только достигнешь 100 уровня у тебя будет точно такой-же!

Несмело взяв в руки монстроузное оружие, подивился фантазии художников. В предмете переплелись между собой различные материалы, основой выступало дерево, усиленное железными обручами по всей длине, с торчащими по углам

костяными пластинами.

-Мне такой и не натянуть, - с сомнением покачал я в руке тяжеленный лук.

-Это уникальное оружие, оно само подстраивается под своего владельца, -заявил он и протянул стрелу: -попробуй сам.

Стрела была красива, красива до того самого момента, пока я не наложил ее на тетиву лука. Само оружие так же претерпело изменения, вес снизился вторе, толщина рогов ужалась до размера моего мизинца, гудящая, мгновением назад тетива, обратилась вялым конским волосом. Глянув на характеристики, я увидел следующее:

'Масштабирующийся лук 'Верный!'
Выдается игроку класса лучник со специализациями начальная, улучшенная и высшая.
Урон: = 5 ед.* уровень силы
Дальность: 10 м + 0,3 м*выносливость
Точность: 100 %* уровень ловкости
Расход за выстрел: 2 ед. выносливости'

Брать такое оружие сразу же расхотелось, тратить три специализации на ветку лучника не было никакого желания. Подержав лук в натянутом состоянии, решил было вернуть его владельцу НПС, но мой внутренний взгляд зацепился за иконку заклинания 'КопиПасте', так и висевшей в меню быстрого доступа. Маны было достаточно и я активировал закл.

-Ты что делаешь? - дернулся наставник и быстрым движением отобрал у меня оружие, ухватив и лук и стрелу.

Сказав, что подумаю, я покинул гильдию лучников, становиться стрелком я не хотел изначально. Рядом с гильдией стрелков находилось здание мечников. Заходить внутрь особого смысла не было, чувствовалось, что и здесь меня ждет полный облом.

-Эй парень, - окликнувший меня игрок выглядел таким же оборванцем как и я: - хочешь редкий класс своему персу получить?

-Не уверен, - отказался я.

-Ты только подумай! Редкий класс перса! Я своего старого удалил лишь бы его получить! - игрок прицепился, видя мою нерешительность: - Если хочешь знать, то я был уже 34 уровня, когда узнал, как можно этого добиться!

-А я тогда тебе зачем? - невольно заинтересовался я.

Сбивчивый рассказ парня немного прояснил ситуацию. Надо было прийти вдвоем к начальнику городской стражи и

продемонстрировать владения боя на мечах. Главным условием было оставить поверженного противника в живых и не доводить дела до смерти в поединке. Капитан городской стражи видя подобное отношение к чужой жизни, отдаривал игроков редким классом 'защитник'. Что конкретно давал этот класс случайный знакомый точно не знал, но предлагал отправиться в казармы и пройдя скрытый квест все выяснить.

Я невольно загорелся поучаствовать в необычном задании, но дело неожиданно застопорилось на сущем пустяке.

-У каждого из поединщиков должен быть меч, - вдалбливал мне парень: - у меня есть второй и я могу тебе его дать, но мне нужен залог в две серебряные монеты.

-Послушай, у меня нет денег, - по третьему разу объяснял я: - как только пройдем квест я верну тебе меч, можешь не сомневаться.

Диалог зациклился и зародил во мне сомнения об истинных намерениях игрока. Через какое-то время, парень обозвал меня упертым ослом и отправился искать другого напарника. Лавка оружейника попалась по дороге, решив зайти, я увидел цену на точь в точь такой же меч, что 'сватал' мне парень. Завышенная в два раза цена окончательно убедила меня в том, что никакого редкого класса нет и меня в очередной раз пытались развести на деньги.

'-Расту над собой', - похвалил я себя, но настроение от этого не особо улучшилось, боевой запал прошел, сменившись апатией.

Решив опять прогуляться с внешней стороны городских стен, я прокручивал в голове последние годы своей жизни и предавался бесплотным мыслям о том, что было бы, и если бы, да как бы. Ничего не отвлекало меня от самобичевания и я мало что замечал вокруг. В затянутом тиной рве неожиданно громко заквакали лягушки, очевидно недовольные палящими лучами солнца или еще чем то. Вынырнув из своих мыслей, я вновь обратил внимание на происходящее вокруг. На полях фарма, раскинутых вокруг города, бегали объединившиеся в пати игроки, выполняя взятые в городе задания. Глянув на право, вспомнил свои утренние похождения. На зайцах-убийцах я так и не поднял вчера второй уровень, по-глупому умерев.

-Эй парень! - долетел до меня чей-то голос.

Обернувшись на крик, увидел машущих мне игроков. На ПК-шеров они были не похожи и я решил подойти.

-Привет! - еще издали ко мне обратился парень с огромным щитом в руке.

Кожаный доспех со вставками металла был сильно

потрепан. Диссонансом к одежде выступал стальной шлем, сияющий словно самовар в солнечный день.

-В пати пойдешь? - не дожидаясь пока я подойду ближе, громко выкрикнул он.

-А я его знаю, он дебил! - моя старая знакомая в синей мантии показалась из-за спин столпившихся игроков.

-Ты не лучше,- не дожидаясь пока я хоть как-нибудь прокомментирую обидные слова, встряла в разговор другая девушка с луком: - нашла время аппать 'заклы'!

Разом все загомонили, было похоже, что мое появление прервало их спор, а сейчас они опять взялись за старое.

-Давай отойдем,- увлекая меня от места проведения словесной баталии, сказал ТимуриЩе.

'-Ну и ник,- подумал я, отводя взгляд от надписи над его головой: - хотя мой наверно не лучше'

-Ну так что? Пойдешь в пати? - мы остановились, пройдя метров пять.

-Пойду, как раз хотел в город вернуться, чтобы компанию найти на кач, - соврал я.

-О! это хорошо,- улыбнулся он и оглянувшись на немного успокоившихся ребят, спросил: - А что там Лизка про тебя говорила?

Я в двух словах пересказал историю, случившуюся со мной на тренировочной площадке в гильдии Магов. Парней, пошутивших тогда надо мной, среди собравшихся не было.

-И как у тебя дела с ДПС сейчас? - улыбка на лице осталась, но глаза Тимура посмурнели.

Я отлично его понимал, балласт был никому не нужен. Оглядевшись, я увидел на пределе дальности действия моего заклинания заячьи уши, торчащие над самой травой. В одно слитное движение кинул пять заклинаний. Нанесенный урон всплыл над местом поверженного моба.

-Двадцатка! - другие игроки тоже увидели цифру.

-Принимай пати,- проверку на вшивость я прошел.

-А что там у Лизы? - мне было интересно из-за чего весь сыр-бор.

-Она уровень апнула и появившееся 'очко' тут же в улучшение заклинание бухнула,- мы шли по направлению к виднеющемуся невдалеке лесу, растянувшись рваной цепочкой: - еще одно в 'мудрость' добавила, но маны все равно не хватает. Теперь девушка кастовать не может, а мы не вытягиваем против стаи волков без мага, суммарный урон маловат.

Я кивнул головой, сделав для себя очевидный вывод. Развивать заклинание надо только тогда, когда есть хороший

запас по предъявляемым к 'заклу' требованиям.

-Обычно так не бывает,- я признаться и не думал, что Тимур продолжит тему, но случившееся похоже наболело: - Но если игрок выбирает один класс, а пользуется заклинанием другого класса, то развитие идет наперекосяк. Того чего надо нет, а чего не нужно, того в избытке.

После этих слов он окончательно умолк, не проронив больше ни слова до самого леса. В пати было восемь человек и я пристроился рядом с девушкой-лучником. Игроки занимали известный им порядок передвижения, выстраиваясь в хитрую фигуру. Тимур со щитом впереди. По бокам стояли два мечника. За их спинами встал парень в зеленом кафтане и белым посохом в руке. За его спиной стояли две девушки и я. Замыкал наш отряд невысокий паренек с двумя ножами.

Девушки старались не обращать друг на друга внимания, поставив между собой меня. К магичке в голубой мантии у меня не было теплых чувств, так что я решил общаться с лучницей.

-Привет, я Лёня,- поймав брошенный на меня краем глаза ее взгляд, я начал знакомство.

-Забавно, что между магом и лучником, стоит недо-маг,- яд закапал с ее губ.

-У нее климакс, не обращай внимания,- я повернулся к Лизе, прокомментировавшей опус девушки.

После демонстрации моих возросших способностей, она смотрела на меня благосклонней, но я ее еще не простил.

-Привет Лиза,- я улыбнулся: - хочу сказать спасибо, причем дважды.

-Это еще за что? - лицо девушки расцвело, она была готова утонуть в моих комплементах.

-Благодаря тебе я поднял свой урон 'критом', а еще меня в пати приняли,- на последних словах магичка сморщила свой носик и перестала приветливо улыбаться.

-Закончили болтать,- громко скомандовал щитоносец: - Пошли вперед, Катя присмотри за новичком!

'-Значит Катя',- запомнил я, отметив кивок лучницы на команду главы пати.

Стая волков была не очень большой. Крупный волк, две волчицы поменьше и четыре волчонка. Тимур орудовал щитом. У него не было меча, и все действия совершались железной плитой в его руках. Дав каждому волку по носу, он ушел в глухую оборону. Лекарь периодически окатывал стоящую перед ним спину волнами зеленого цвета. Мечники тыкали своими ржавыми мечами под ребра самому крупному мобу.

Я подождал, пока Катя сделает первый выстрел и

присоединился к ней, добавляя к стрелам свои тонкие льдинки. Здоровье животных падало. Но я не знал быстро или нет. Собравшийся народ почти не говорил, изредка комментируя междометием удачный или не удачный удар.

Опыта доставшегося мне за убийство стаи волков хватило чтобы взять второй уровень. Однако поздравлять никто не спешил.

-Лёня, ты заклинание уже прокачал или еще нет? - после того как лег последний волчонок, Тимур подошел ко мне.

-Нет, не успел,- было не понятно куда он клонит: - А что такое?

-У твоего заклинания теперь урон будет слишком мал,- я непонимающе смотрел на него и он продолжил, объясняя: - ты взял второй уровень, значит или прокачивай ловкость, или прощай.

-В принципе я не против, но зачем поднимать ловкость? - народ раздраженно смотрел на меня, возиться с нубом, объясняя прописные истины, никто не хотел.

-У тебя пассивка на крит? - полу утвердительно уточнил Тимур и дождавшись моего кивка продолжил: - тогда вкидывай свободное очко в 'ловкость' чтобы шанс критического удара остался 100%, и не жалей очки, все равно персонажа удалять!

Со всех сторон раздались смешки, я сжал зубы чтоб не сорваться. Это очень бесило, когда за меня уже все решили. Игрокам было весело, только ТимуриЩе смотрел с небольшой тревогой.

-Готово, - сказал я, увеличив характеристику ловкость на 1, свободные очки было очень жалко, ведь у меня были на них свои планы.

-Ну, что встали, пошил вперед, - игрок со щитом дал команду всем выдвигаться, продолжая коситься на меня.

'- Он опасается, что я не стал ничего делать, - догадался я: - Лизка еще не подняла уровень чтобы хватило маны на заклинание, а значит они по прежнему испытывают дефицит по ДПС. Но если от меня не будет пользы, то я вылечу из пати почти наверняка.'

Очередная группа волков встретила нас стандартным сценарием. Зарядив в матерого волка пять 'льдинок' заметил одобрительный кивок от лидера пати.

-Побереги ману, - зло сказала слева от меня Лиза: - волк и так сдох, а тебе восстанавливаться теперь целых полторы минуты.

Через час, девушка взяла третий уровень. Подняв ману за счет вброшенных в мудрость двух свободных очков, она теперь могла активно участвовать в геноциде волчих стай. Кастуемое

заклинание имело убойный ДПС. Меня выгонять щитоносец не стал, хоть все были и не против, а я внутренне готов к такому повороту событий.

7

-Леонид, какие у тебя планы на будущее,- за мой столик без спроса уселся ТимуриЩе.

Впрочем, я сам сказал ему при расставании у городских ворот, что собираюсь попить пива в таверне. Расчет был на то, что если он во мне заинтересован, то сможет меня найти. Расчет оправдался.

-Ты спрашиваешь о прокачке перса или о моих целях в игре? - уточнил я.

-Не ошибусь, если скажу, что ты не подросток и тебе в реале больше полтинника? - морщинки у глаз сложились в веселый прищур.

Было неожиданно, что меня так быстро раскусят и я слегка опешил.

-Не кипишуй,- усмехнулся Тимур видя мое состояние, обернувшись к барной стойке он замахал рукой, повторяя мой заказ.

-Я сам на пенсии, так что своих вижу издалека,- немного прояснил ситуацию щитоносец: - Молодежь и половины слов не знает, что ты используешь в разговоре, да и с современным сленгом у тебя туговато.

Я пожал плечами, добавить было не чего. Отхлебнув из кружки, я собрался с мыслями. Пышногрудая подавальщица пива и закусок поставила заказ Тимура на стол.

-Ну так что? Какие планы? - сделав большой глоток, мужчина повторил свой вопрос.

-Насчет возраста ты прав,- смысла лукавить не было: - так что сам понимаешь, впереди только игра, только хардкор. Ведь больше ничего не осталось.

-За начало новой жизни! - предложил тост Тимур.

Мы чокнулись. Наблюдая, как он опустошает большими глотками кружку до дна, я решил последовать его примеру. Начинающийся вечер обещал быть интересным.

-Рассказывай, - подбодрил меня собеседник, одновременно показывая жестами бармену, чтобы повторили заказ и себе и мне.

-План простой, буду кидать все в 'ловкость', шанс крита 100%. Четырехкратный урон, это мой конек! - кратко изложил я.

-А здоровье поднять не хочешь? - вопрос смахивал на провокацию.

-Мне в хорошую гильдию надо, чтобы танки крепкие были, да хиллеры ловкие. Магу от лишнего десятка единиц здоровья ни

тепло ни холодно. Если моб прорвется, по любому на респ улечу. Не вижу смысла раскачивать физуху, лучше все в ДПС! - пиво оказалось крепленым, в голове слегка шумело.

-Наш человек! - хлопнул по моему плечу Тимур, дотянувшись через стол: - Пошли к нам в Ги?

На утро я проснулся в просторном номере гостиницы на широкой кровати.

'-За счет гильдии!' - обрывки воспоминаний были похожи на сон.

Вчерашняя подавальщица пива с большим размером была вполне материальна, прижавшись ко мне во время сна под одеялом. Я пошевелился в попытке встать, но тут же был пойман ее теплыми руками. Вырываться не было ни сил, ни желания, хотя нет, желание было. Последующие полчаса примерили меня со всем миром. Я был добр и хотел быть щедр. Но подарить девушке к сожалению было нечего. Миранисса не расстроилась, сказав, что со мной ей было и так хорошо, поцеловав в щеку перед тем как уйти. Грустные мысли я запинал в самые дальние уголки своего сознания, оставив на поверхности только позитив и нирвану.

-Привет, - я спустился в зал и уселся за столик оккупированный Тимуром и еще одним игроком.

-Саша, Леонид,- мотнув указательным пальцем между нами, Тимур вернулся к ополовиненной кружке пива.

-Рад знакомству,- я протянул руку и пожал ладонь собеседника.

-Ты прав, наш человек,- сказал игрок кивнув Тимуру, и посмотрев на меня, добавил: - Подростки ведут себя по-другому при первой встрече.

Я пожал плечами, так как был сейчас самим собой.

-Как ночка прошла? Ощущения не отличить от реала, да?! - усмехнулся Тимур, поставив опустевшую кружку на стол.

-Забыл уже с чем сравнивать, в реале много лет никого не было,- я не чувствовал смущения приоткрывая детали личной жизни.

-Однако,- щитоносец почесал затылок.

Ни какие вопросы не могли испортить моего настроения, я довольно щурился глядя на солнечные лучи, пробивающиеся через запыленные окна таверны. Будущее казалось окрашенным в розовые тона. Запотевшая кружка с пивом стоящая передо мной удачно вписалась в картину вселенского блаженства и я сделал первый глоток.

Клан 'Арматур', в члены которого меня принял Саша, был академией одного из топ-кланов виртуальности Архаика.

Достигнув сотого уровня, я мог рассчитывать на переход в основной состав. Приняв приглашение в клан, я взял на себя выполнение пары задач. Надо было побывать в клановой крепости, чтобы осуществить привязку к точке возрождения и получить халявную экипировку у игрока СержантМать.

В академке было около четырехсот игроков. Со слов офицера клана, носившего игровой ник Сальше, у меня есть две недели, чтобы прижиться в каком-нибудь отряде. У каждого игрока был свой график посещения игры, а так же различные приоритеты в раскачке. Найти игроков со схожими интересам и взаимно дополняемыми возможностями, было целью на ближайшее время.

Основным условием перехода из академки в основной состав топ-клана являлось выполнение сыгранным отрядом поставленной перед ним задачи. Ребята играли вместе, набирая уровни и отрабатывая взаимодействие внутри группы. Цели, которые ставились на аттестационном экзамене, зависели от уклона раскачки. Игроков, заточенных на фарм животных и сбор ингредиентов, никто не посылал на ПК-охоту в угодья чужого клана. Каждая группа занималась только своим делом. В состав топ-клана переходили сработавшиеся коллективы, одиночки были не в почете, не взирая ни на уровень ни на прокачаность навыков.

-Найдешь сержанта, скажешь, что новенький,- сказал на прощанье Саша: - Он из кланхрана подкинет на первое время пару шмоток, да и с группой поможет определиться.

В утренний час зал таверны был пуст. Мы остались вдвоем с Тимуром за деревянным столом, неспешно похмеляясь после вчерашнего.

-Ты Леонид мужчина правильный, - проводив глазами спину скрывшегося в дверях офицера клана, он повернулся ко мне: - 99% игроков на твоем месте послали бы меня куда подальше вчера в лесу и не стали бы тратить свободные очки, вкладываясь в ловкость.

-При этом ты слегка соображаешь, - продолжил он, дождавшись от меня лишь невнятного пожатия плечами: - вложил только в ловкость, само заклинание прокачивать не стал.

-Как ты узнал? - удивился я.

-Я не в первый раз лидером пати играю, - пояснил он: - твой ДПС остался прежним, несмотря на то, что ты подрос до 2 уровня. Шанс критического удара у тебя должен был упасть в два раза, но этого не произошло из чего я делаю вывод, что ты поднял ловкость. И потом, когда ты взял третий уровень, мне не пришлось тебе напоминать про 'ловку', сам докинул, чтобы шанс крита оставался максимальным.

Выслушав его доводы, я мысленно покрылся холодным потом. После того как аппнулся 3 уровень, я ничего не делал, свободные очки лежали неприкосновенным запасом. Закономерно возникал вопрос, каким образом тогда мой шанс крита остался равен 100%. Открыв меню персонажа, я уставился на свои статы.

'Игрок: ТУДЫ-СЮДЫ
Класс: маг (каждый 5 лвл +1 к интеллекту и +1 к мудрости)
1-я специализация: магия Льда (достигнув 5 лвл смена будет невозможна)
Уровень 3
Опыт: 4532/10к
Сила: 1/Ловкость: 4/Интеллект: 1/Мудрость: 1
Здоровье: 19 ед. (7*сила+3*ловкость) / Мана: 10 ед. (4*интелект+6*мудрость) /выносливость: 19 ед. (3*сила+3*ловкость+1*интеллект+3*мудрость)
Базовое заклинание: 'льдинка'
Свободные очки: 3'

Разбираться откуда взялась цифра 4 в ловкости не стал, собеседник мог неправильно истолковать остекленевшие глаза долго молчащего собеседника.

-Если не сложно, дай совет, как мне дальше качаться,- попросил я.

Следовать чужим советам или нет, решать я буду сам и не сейчас, но поддержать разговор, выказав уважение к мнению собеседника, мне было не сложно.

-Заклинание ты правильно не стал качать, оно только против начальных мобов хорошо идет, а после 20 лвл от него никакого толка - чуть подумав сказал Тимур: - если и в правду на шансе крита решил билд мага строить, то выбери заклы завязанные на ловкость, а не на интеллект или мудрость.

-Неужели и такие есть? - удивился я

-Есть наверное, - предположил собеседник: - пассивки на скорость чтения заклинаний от ловкости точно есть, может и еще что отыщется.

-Тимур, я вот еще что хотел спросить, -понизив свой голос и приблизив голову к собеседнику я продолжил: - у меня после смены специализации не пропало начальное заклинание, а также плюсы к статам остались неизменными.

-Это не баг и не секрет, - улыбнулся мужчина, видя мои шпионские телодвижения: - До пятого уровня можешь сменить

хоть 40 специализаций и от каждой у тебя останется в книге заклинаний активный закл, другое дело что прокачать все их ты не сможешь, элементарно не хватит 'свободных очков'. И уж тем более улучшать заклинания и брать новые можно только из той школы магии, специализацию которой оставишь активной на момент взятия пятого уровня.

-А с характеристиками что? - все это я знал, но получить подтверждение от опытного игрока было не лишним: - Я так наберу себе весь иконостас под завязку, мне 'свободные очки' даже тратить не придется!

-Не, не получится, -Тимур опять приложился к кружке и рыгнув, продолжил: - Был бы ты воин, то смог бы иметь +1 к силе и +1 ловкости за каждый 5 уровень, а коли ты маг, то твой максимум +1 к интеллекту и мудрости. Взять и то и другое никак.

Поговорив еще с полчаса о игре и жизни, я задал назревший вопрос: -Тимур, а почему ты не в клане?

Перед именем персонажа у щитоносца не было значка клановой принадлежности.

-Мне по роду деятельности не положено,- усмехнулся собеседник: - я рекрутов выбираю не за красивые глаза. Для новичков я никто и звать меня никак. Набираю толпу и веду их в самую клоаку местных фарм полей. А там уже смотрю, кто на что способен. Мне через день в спину прилетает от случайных сопартийцев острым железом да магией. Знали бы кто я на самом деле, ходили бы шелковые, а так, гниль сразу видно.

-Часто на реролл ходишь? - я оценил стиль его игры и проникся.

-Каждые две недели приходится пересоздавать перса,- вздохнул он: - опыт набирается слишком быстро, да и слухи по локации ползут.

-Жаль,- увидев удивленно вскинутые брови Тимура, я пояснил: - Ты вроде нормальный мужик, и пиво попить с тобой можно. Только через неделю другую, я мимо тебя пройду, просто не узнаю в облике нового перса.

-Через Сальше найти меня всегда можно,- я видел, что ему приятно было услышать мои слова: - будут деньги приходи, выпьем. Только в следующий раз за твой счет!

-Договорились! - мы крепко пожали друг другу руки.

Как сказал Сальше, вчерашний банкет был полностью оплачен Тимуром из своего кармана по личной инициативе. Клан не выделял денег на спаивание потенциальных рекрутов и не приветствовал подобное поведение в целом.

8

Выспавшись и хорошо проведя время в женской компании, я даже в реале почувствовал прилив сил в своем пятидесятилетнем теле. Позавтракав, вышел во двор порастрясти песок и поболтать с народом. В разговорах время шло незаметно, вспомнив что хотел еще и на форумах поковыряться, покинул скамейку, пообещав завтра не опаздывать. От крепкого кофе, который пил до пенсии, я решил отказаться, выбрав ему на смену горячий чай. Напиток источал приятный аромат, клубясь над кружкой причудливой дымкой.

Прежде всего я занялся вопросом, пытаясь разобраться что случилось с ловкостью. Просмотрев меню своего персонажа на личной станице игры, пересчитал характеристики. Ловкость по прежнему была +4. Вещей у меня было не много, так что осмотр не занял много времени.

'Кольцо Ловкача
Ловкость +2
Особенность: нельзя потерять, украсть'

Простенькое кольцо, за которое лавочница предлагала 10 тысяч золотом, смотрело на меня с экрана монитора 'невинными глазами'. Я отлично помнил, что когда его нашел, параметр ловкости был +1, а не +2, как сейчас. Почему он изменился было непонятно, но это вполне объясняло мою подросшую характеристику. Решив оставить пока все как есть, переключился на выбор прокачки. Выставив в фильтре поиска критерии искомого заклинания, запустил программу.

'-И что это за на..?'- я недоуменно всматривался в монитор, вычитывая описание единственного заклинания, доступного на текущем уровне и завязанного на ловкость.

В игре помимо 'стихийной', 'лечебной', 'ментальной' и пары десятков других видов магии, была магия 'Цикла'. Природа заклинаний сводилась к закольцовыванию какого-либо процесса, расходуя личные резервы заклинателя. Теоретическую замуть, которую понаписали разработчики, я бегло просмотрел, уяснив для себя главное. Активировав заклинание, игрок мог заставить повторяться какой-либо процесс снова и снова. Основное применение магия 'Цикла' нашла у ремесленников, где в технологическом производстве совершались однообразные

действия.

При выборе такой специализации игроку давалось на выбор для изучения огромное количество начальных заклинаний, но боевых заклов среди них не было ни одного.

Играть крафтером я категорически не хотел, но голос разума вбил мои желания в одно темное место, оставив на чаше весов взвешенный подход к моей ситуации. Активная игра, насыщенная острыми событиями, мне была категорически противопоказана. Перетерпеть до 50 уровня, занимаясь все это время каким-нибудь производством, было лучшим для меня решением.

Потратив тридцать минут на изучение списка, отдал предпочтение заклинанию 'поршень'. В отличие от 'колеса', 'маятника', а так же кучи других спеллов, этот навык был мне более менее понятен и я сходу мог назвать с десяток профессий в которых он мог быть применен.

Вкинув в планировщике билдов на сайте игры 'свободное очко' в изучение 'поршня', я обомлел от неожиданности. Ветка развития в 'порталиста' потемнела, став серого цвета. Подобная индикация пассивно помогала игрокам спрогнозировать наиболее оптимальные решения в прокачке, подбирая усиливающие друг друга специализации. Потемнение созвездия порталов указывало на то, что магия 'Цикла' конфликтовала с перемещениями в пространстве.

'-Отпадает', - сказал я сам себе и продолжил поиски.

Еще через час, я опять вернулся к магии крафтеров. Все остальные школы магии, скурпулезно мной рассмотренные, категорически не подходили для билда мага с раскачанной ловкостью. Если-бы не моя мечта овладеть телепортом, то 'поршень' был бы лучшим решением.

Так и не найдя выхода, вернулся в виртуальность Архаика. Для начала я решил посоветоваться с Тимуром, а так же посмотреть на наставника, обучающего столь странной магии.

На мое приват сообщение в чате, щитоносец не ответил, а в 'друзья' мы не добавляли персонажей друг друга. Узнать в игре он или нет у меня не оказалось никакой возможности. Слегка расстроившись, направил свои стопы в гильдию магов. На интерактивной карте здания я искал нужного НПС наставника очень внимательно, но так его и не нашел.

-Извините, можно спросить? - максимально вежливо обратился я к скучающему наставнику лечебной магии.

-Слушаю вас, спрашивайте, что вас интересует? - он неподдельно обрадовался моему обращению.

Вежливость оказалась той каплей, которая возможно

перевесила чашу удачи в мою пользу. Услышав, что меня интересует, маг скривился и нехотя процедил сквозь зубы, где мне искать нужного НПС. Если бы мое обращение было не столь доброжелательным, ответ я мог бы и не получить.

Все это я обдумывал уже по пути к конечной цели маршрута. Искать наставника там, куда меня послали, я бы никогда не догадался. Бело красный балаганный шатер стоял на центральной площади в тени мрачного здания казначейства. Девушка жонглер, привлекая прохожих своей ловкостью, зазывала на представление, которое должно было начаться с минуты на минуту. Делала она свою работу без огонька, отрабатывая ежедневную рутину с постным лицом.

Покупка билета обошлась в четверть всех денег, заработанных за вчерашний день. Пройдя внутрь шатра, увидел двух НПС и одного героя. Остальные места оставались свободными.

-Сколько можно ждать?! - распалялся игрок: - я уже четверть часа жду! Почему не начинается представление?

Созданный в конструкторе, его персонаж был похож на гнома, низкий и очень широкий. Правда бороды не было, вместо нее из под носа свисали огромные усы. Я занял крайнее место, не желая привлекать к себе внимания. Судя по интонациям в голосе, человек любил поскандалить и ему нужны были только зрители.

Стоило мне занять удобное положение на стуле пятой точкой, как полу-тусклый свет совсем потух и под сводами шатра зажегся одинокий светлячок. Гном тут же успокоился и затих, на сцене появился мужчина в клетчатых одеждах.

Представление длилось не более получаса, но было интересным и увлекательным. В какой-то момент времени девушка жонглер стала аккомпанировать артисту, на удивление гармонично вписавшись в разыгрываемое действие. Выступавший перед зрителями НПС и был наставником, которого я искал. После выступления, гном-игрок тут же ринулся к сцене, боясь не успеть перехватить артиста. Пока он беседовал с магом, я пытался принять решение.

'-Взять 'поршень' или нет? Стоит ли вообще связываться с магией 'Цикла'? - мучился я от неопределенности.

Игрок гном подпрыгнул, издав неповторимый звук под сводами шатра, и бросился со всех ног на выход.

Пробегая мимо меня, он бормотал: -Да и хрен со свободными очками, теперь кирка будет молотить как отбойный молоток!

Случайно услышанные слова подтолкнули буксующий мозг к интересному решению. Пришедшая на ум идея требовала

проверки и для этого надо было стать адептом магии Цикла. Осмотревшись, я убедился, что в шатре мы остались одни.

-Добрый день, уважаемый Мокус, - поздоровался я.

-Что желаете? -на лице появилась профессиональная улыбка актера.

Меню выбора новой специализации и список доступных профессий появился перед глазами. Несмотря на картонный режим общения с квестовыми НПС я порой немного увлекался, говоря больше чем надо. Впрочем это не помешало мне сделать то, ради чего я потратил свои деньги и больше часа игрового времени.

'Внимание!

Маг Мокус предлагает Вам изучить начальную специализацию магии 'Цикла'.

Каждые 5 лвл +1 к силе

Сменить 1-ю специализацию можно в любой гильдии не достигнув пятого уровня

Да\Нет'

Обряд посвящения был чуть более красочным, чем у 'ледышки', но как и в прошлый раз не потребовал от меня никаких действий. Пожелав Мокусу творческих успехов я направился на полигон гильдии магов. На заднем дворе было многолюдно, и я присел в тенечке дома, набираясь решимости. Мне предстояло сделать следующий шаг, попытавшись реализовать задуманное.

То, что пришло мне в голову до сих пор было на уровне интуиции. Четких вычислений я не делал, решив соединить все вместе на полигоне гильдии магов и посмотреть, что будет.

Открыв окно 'сферы навыков', я осмотрел созвездия. Большинство пассивных навыков в игре принадлежали различным созвездиям и могли быть изучены только при выборе соответствующей специализации. Но были и универсальные пассивки, такие как 'критический удар', по ошибке уже изученный мною. Универсальные пассивки висели на небосклоне 'сферы навыков' не входя ни в одно скопление, мерцая отдельно горящими звездами.

Перейдя в раздел заклинаний, осмотрел свое новое приобретение.

'Заклинание 'Поршень'

Уровень:1/50

Цикл повторений: = 5 раз*уровень заклинания

Скорость: 4 сек /уровень заклинания

Затраты на один цикл: 1 ед. выносливости'

Основная идея пришедшая мне на ум заключалась в том, чтобы использовать материализованный заклинанием 'копи-пасте' лук для стрельбы очередями за счет заклинания 'поршень'. Как это будет реализовано я даже не представлял себе, оставалось лишь пробовать. Каковы бы ни были результаты эксперимента, мой персонаж мог без особых последствий сменить специализацию еще много раз. Главное было не аппнуться раньше времени.

'Фантомный лук 'Верный'
Урон: = 0.1 ед.* сила
Дальность: 10 м + 0,3 м*мудрость
Точность: 100 %* уровень ловкости/уровень персонажа
Расход за выстрел: 2 ед. выносливости'

Урон наносимый фантомным луком 'Верный' был очень маленьким, почти в три раза меньше чем у заклинания 'Льдинки', но активировав заклинание 'Поршень' на себя, я надеялся выпускать по 5 стрел за раз.

Каждый выстрел из фантомного лука потреблял выносливость, но это не было проблемой. Моя зеленая характеристика в будущем обещала расти самостоятельно за счет ловкости, которую я планировал поднимать в угоду 100% шанса крита.

В теории, с прокачкой 'Поршня' количество выстрелов должно будет только расти. Текущая дальность поражения цели была почти в два раза меньше чем у большинства стандартных заклов и разочаровывала, но с ростом мудрости персонажа, оружие теряло какие-либо границы предела в дальности поражения, стремясь к бесконечности.

Рядом с иконкой активации заклинания 'Льдинка' я выставил в визуальном интерфейсе значок фантомного лука а так же поршень. Надо было решатся и переходить от теории к практической стрельбе.

Выйдя на огневой рубеж, активировал заклинание. В руке появился фантом простенького лука, оружие имело слегка размытые контуры и становилось время от времени прозрачным. Налюбовавшись, решил испробовать его в деле.

Подняв лук, я оттянул свободной рукой тетиву. Рога изогнулись, а стрела материализовалась из воздуха. Отпустив

тетиву я проследил за ее полетом, стрела оказалась воткнутой точно в центр манекена. Легкая судорога покинула белое оперение и стрела замерла на месте, но спустя секунду исчезла, как если бы ее и не было.

Обидный 'ноль' нанесенного урона по цели опять всплыл над манекеном, показывая во сколько система оценила мои усилия, несмотря на попадание.

'-Да что же это такое!?' - мое недовольство не знало границ.

Перечитав свойства заклинания еще раз, посчитал урон. Умножив 0.1 на четырехкратное увеличение за счет крита, получил 0.4 ед. По всему выходило, что игра не отображала урон, значением меньше единицы.

Посмотрев на левую ладонь, вяло улыбнулся, лук развеялся спустя пять секунд, моргнув на прощание. Попробовав скастовать заклинание снова, испытал облом. На создание лука требовалось 10 ед. маны, а мой запас еще не успел восстановиться.

Бездельничать, в ожидании регенерации маны мне было не привыкать, так что время буднично поползло вперед. Дождавшись восстановления голубого бара, я снова материализовал лук и активировав заклинание 'поршень', поспешно выстрелил. Никакой серии из выстрелов не получилось. Стало грустно, задумка провалилась с обидным выхлопом.

'-Гулять так гулять', - кисло улыбнулся я сам себе.

Уверенности в том, что я буду дальше играть этим персонажем становилось все меньше и меньше, так что я вложил все свободные очки в улучшение заклинания 'поршень', придержав лишь одно очко на черный день.

'Заклинание 'Поршень'
Уровень:3/50
Цикл повторений: = 5 раз*уровень заклинания
Скорость цикла: 4 сек \уровень заклинания
Стоимость цикла: 3 ед. выносливости'

Увеличения затрат выносливости на каждый цикл я не ожидал, и без того скверное настроение совсем испортилось. Пересчитав свои возможности, пришел к выводу что десять выстрелов я все же смогу совершить, что было в общем-то не так уж и плохо.

Собравшись в очередной раз выстрелить, отвлекся на громкие голоса игроков, появившихся на полигоне пестрой толпой. Один палец успел разогнуться, но остальные уверенно

продолжали держать тетиву в натянутом состоянии. Переведя взгляд с игроков на мишень, не поверил своим глазам. В центре круга торчала стрела с белым оперением, другая стрела продолжала находиться на месте в натянутом мной луке.

'-Оппа!', -обрадовался я.

Боясь спугнуть догадку, стал медленно разгибать пальцы один за другим, стрелы послушно летели в цель, оставаясь при этом на месте.

'-Эпический городовой',- ругательство сорвалось с моих губ, когда лук развеялся в моих руках.

Надо было срочно прокачивать 'копир-пасте' чтобы увеличить время материализации лука, но 'свободных очков' не было, оставленное последнее про запас свободное очко я не решился трогать.

'-И так нормально', -успокаивал я себя: - надо пальцами быстрее шевелить, чтобы цикл от 'поршня' не простаивал, тогда и стрел побольше удастся выпустить.'

Экспериментируя последующие четверть часа, я научился отправлять серии из пяти, а потом и из десять стрел, загибая повторно пальцы за отведенные 5 секунд. К сожалению, от моей способности перебирать быстро пальцами ничего не зависело, все упиралось в выносливость, ограничивая количество выстрелов, а так же в уровень заклинания 'поршень', устанавливавшего потолок в количестве циклов повторения.

Впрочем, наносимый урон радовал взор. Стрелы летели кучно и цифра урона суммировалась от о всех стрел. Вместо обидного 'нуля', теперь над манекеном гордо всплывало в воздух двузначное число.

9

Вечера в таверне проходили весело. Игроки, не достигшие десятого уровня, собирались в питейном заведении, чтобы отдохнуть от дневного фарма и сбросить напряжение. Стопроцентность реалистичности радовала мои органы чувств мельчайшими деталями и я в сотый раз хвалил себя за продуманный выбор настроек игры. Пиво пенилось, мясо шкварчало, а румяные официантки заставляли чувствовать себя снова молодым.

Посидев со случайной компанией, я отлично провел вечер. Оставшись через какое-то время один за столом, я погрузился в свои мысли. Они мне казались важными и требовали незамедлительного внимания.

'-Что же это за кольцо такое, что сначала +1 а потом +2 к ловкости? - спрашивал я сам себя, руками помогая разогнать пьяную муть перед глазами.

В гудящей голове всплыло встречавшееся где-то слово 'масштабирующийся'.

'-Сейчас проверим', - разговаривал я сам с собой.

Открыв характеристики персонажа вставил последнее свободное очко в ловкость.

'-Что и требовалось доказать!' - я был горд собственной сообразительностью.

Характеристика ловкость стала +6. Открыв инвентарь, посмотрел на свойство предмета.

'Кольцо Ловкача
Ловкость +3
Особенность: нельзя потерять, украсть'

Догадка оказалась верна, кольцо увеличивало ловкость на 100% от текущего параметра характеристики. Радостное настроение от такой мега-плюшки резко сменилось раздражительной подозрительностью. Кольцо было забыто, мысли двинулись в другом направлении.

'-В программе 'о вирт-играх' участвует более миллиона пенсионеров только в моем городе. Если умножить на все города, то цифра участников становится астрономической, - размышлял я: - Физически контролировать игровые события такой толпы никаких сил и средств не хватит. Остается вариант, что игровой

кокон, предоставляемый 'бесплатно' государством, имеет какое-то отличие, от продаваемых в розницу. Вероятнее всего в капсулу прошита программа, которая активирует в вирт-играх заложенные игроделами скрипты для получения 'особого' подарка в игре. И простой пенсионер-игрок, такой как я, подвергается самому сильному воздействию, имя которого искус'

'-Так и было! - ощущение, что я прав укоренялось во мне с каждым мгновением: - если бы мне не досталось это кольцо, я не стал бы делать и половины тех действий, что уже успел совершить в этом вирт мире!'

Разобравшись с причинами, изменившими мои планы и образ жизни в игре, я стал оценивать нанесенный моему персонажу ущерб. На первый взгляд придраться было не к чему, от всего произошедшего я только выиграл, но в этом и состояла опасность. Мои нейронные окончания были изношены за долгие годы работы. Для восстановления здоровья мне требовался покой и тишина, а не звон мечей и сверкание магических заклинаний. Попавшееся кольцо буквально губило меня, подспудно подталкивая к активным действиям.

Пьяные мысли опять свернули в сторону. Я стал высчитывать, что нужно сделать, чтобы ничем не отличаться от уровня обычного игрока если продолжать пользоваться кольцом.

Для шанса нанесения критического удара на любом уровне в 100 процентов, надо было вкладывать в значение 'ловкость' по одному 'свободному очку', каждый раз, когда персонаж достигал следующего уровня. Но используя кольцо 'Ловкача', количество потраченных 'очков' на ловку уменьшалось в два раза. И то, что будет оставаться неиспользованным, я смогу потом вкладывать в необходимые заклинания из ветки развития 'телепортации'.

Черновой план поведения в игре до 50 левела был составлен и я почувствовал облегчение.

'-Выделятся из толпы игроков явно не стоит,- я надолго запомнил девушку в голубой мантии, уподобляться этой сучке мне совсем не хотелось: - надо с утра все еще раз пересчитать и заготовить хорошую легенду!'

Кое как поднявшись, я покинул таверну. Задний двор соседнего дома встретил меня как родного. Упав у забора, я подтвердил системе, что хочу спать.

= =

Я проснулся по внутри игровому будильнику и зевнул во

всю доступную челюсти ширь. Еще накануне, я поставил опцию будить меня каждое утро в семь часов. Это было обдуманное решение, при подобном раскладе, времени оставалось достаточно для выхода из игры, гигиенических процедур и плотного завтрака. Пенсионеры начинали собираться во дворе в начале девятого, опаздывать как в прошлые разы мне не хотелось.

В игру я вернулся свежим и с новыми идеями. Пересчитав на трезвую голову вкладываемые очки и получаемый на выходе ДПС, пришел к выводу, что внешне мой показатель урона никак не будет отличается от игрока, вздумавшего отыгрывать мага из школы 'Призыва'. В этом созвездии были начальные заклинания, позволявшие призывать предметы, в том числе и оружие. Факт обладания мной масштабирующегося кольца я решил так же не афишировать, скапливая излишки очков до момента достижения 50 уровня.

Замаскировавшись таким образом, я решил посетить замок клана, в состав которого меня протолкнул ТимуриЩе. Качаться одному, при моем выборе школы магии 'Цикла', без помощи и защиты сыгранной пати, становилось очень тяжело. Избрав легкий путь, я не стал множить сложности.

Выйдя с заднего двора таверны, я отряхнул одежду на рефлексе, хоть и знал, что ничего прилипнуть или испачкать ее не могло. Путь мой лежал к гильдии магов, перед ее зданием стоял стационарный телепорт. Транспортная сеть в виртуальности игры Архаика была привязана к городам, позволяя игрокам не тратить время на путешествия. Неудобство заключалось в том, что перемещение стоило денег, и чем дальше совершался переход, тем большие суммы надо было потратить.

Свитков телепортации в виртуальности Архаика не существовало. Мой план с выбором магии 'пространства' основывался в какой-то мере и на эту особенность игры, лишний заработок для пожилых людей был одним из стимулов, склоняющим чашу сомнений в пользу программы о 'виртуальных играх' для большинства престарелых игроков.

Телепорты позволяли перемещаться из города в город, но это не решало всех транспортных проблем. Для того чтобы оказаться в локации удаленной от населенного пункта, героям приходилось передвигаться или пешком или используя спины призванных маунтов. Животные стоили больших денег и я пока не мог позволить себе подобные траты.

Крепость клана 'Арматур' находилась в двух часовой доступности от города. Пыльная дорога петляла, огибая каменистые поля. Высокая трава колыхалась под порывами ветра, донося до моего носа запахи луговых цветов. Солнце стояло в

зените, припекая мою непокрытую голову с голубого небосклона.

-Ты убит! - со спины раздался мужской голос.

Вздрогнув от неожиданности, я обернулся и увидел игрока, одетого в мантию. Приглядевшись повнимательней, я сдержал готовые сорваться с губ плохие слова. Игрок, напугавший меня, состоял со мной в одном клане.

-Привет! - сказал я.

-Пух-пух,- оборачиваясь на очередной звук, я невольно улыбнулся.

Слева из травы показалась девушка. На ней был кожаный доспех, руки умело держали ложе арбалета.

-Тренируетесь? - я решил, что передо мной двойка будущих ПК-шеров.

Удивления не было, в каждом крупном клане есть игроки, которые выполняют непопулярные приказы.

-Не совсем,- сказал маг: - отрабатываем атаку из скрыта.

-На землях клана встретить кого-нибудь вообще не реально,- пожаловалась девушка: - все игроки либо соклановцы либо друзья клана.

-Да? - я удивился: - а как друзей клана определить? Я даже значок над головой соклана с расстояния двадцать метров вряд ли распознаю, что уж говорить о друзьях.

-Если карту развернешь, то сокланы зелеными точками обозначены, а друзья желтыми, - объяснила девушка.

-А у тебя заклы на двадцать метров бьют? - удивился маг.

-Нет, это я для примера сказал,- я поспешил отвести от себя любые подозрения.

-А насколько бьют? А как сильно бьют? - девушка заулыбалась, склонив голову на бок, длинная челка сползла с высокого лба набок.

-Недалеко, но очень больно! - я вернул ей улыбку.

-Ты ведь в первый раз в клан-холл идешь? - девушка легко шла на контакт.

-Да, в первый раз,- согласился я: - иду к СержантуМать, а потом по ситуации.

-А кто принимал в клан? - парень маг принял участие в разговоре.

-Принимал Сальше,- признаться я не думал, что это важно и ответил как есть, начиная немного раздражаться от обилия вопросов.

-Тоже нормативы сдавал, да? - девушка почувствовала смену интонаций в моем голосе и поспешила смягчить разговор-допрос.

-Нет, вроде обошлось,- сказал я, беря себя в руки.

-А ну как давай! - стремительно отбежав от меня на несколько метров, сказал маг, так и не заметивший моего эмоционального всплеска.

-Что давать? - не понял я.

-Попади в меня! - ехидно улыбаясь, парень начал окутываться каким-то магическим коконом.

Вкинутое вчера по пьяному делу 'свободное очко' в ловкость, подняло и без этого задранный параметр 'выносливость' еще на несколько единиц. С новой цифрой я мог метать еще больше стрел. Не долго думая, выпустил по магу все что было, использовав стрельбу очередью.

-Упс,- вырвалось из моего рта.

Белые оперения замерли в теле упавшего игрока, не до конца развернувшийся щит так и не смог защитить мага. Урон от стрел был небольшим, но у мага и не могло быть много здоровья.

-Нда-а,- протянула девушка.

-Меня Леонид зовут,- я не нашел лучшего момента, чтобы свести знакомство с девушкой.

Труп игрока из ее, а теперь и моего клана, лежал в пыли дороги, а она смеялась, утирая выступившие слезы.

-Зачет! - через смех смогла выдавить из себя арбалетчица.

-Странное у тебя имя,- я улыбнулся.

-Не, меня Света зовут,- справившись со смехом, девушка убрала оружие в инвентарь.

Подобрав то немногое, что упало после смерти с игрока, мы направились вдвоем к крепости клана.

-Свет, а с какого уровня шмот из игроков при ПВП падает? - я все время забывал прояснить ответ на давно возникший вопрос.

-Если вещи простые, то с пятого,- пояснила она: - а если куплены за реал, то после двадцатого.

-А почему так? - чтобы поддержать разговор, спросил я.

-Чтобы донаты с первых дней не разбежались,- высказала свое виденье экономики этого вирт мира девушка: - а после двадцатого игрок либо сам уйдет, либо останется в игре. Шансы пятьдесят на пятьдесят.

-Слушай, а ничего что я парня подстрелил? - мне было не много не по себе от всего произошедшего.

-Все нормально,- заулыбалась Света: - считай, что ты очень громко заявил о своем вступлении в клан!

'-Собирался же не высовываться',- спохватился я.

-Ты кстати почему в клановом чате всех игноришь? - чуть притормозив, девушка нахмурила в притворном жесте свои черные брови.

-Никого я не игнорю, у меня чат-лист вообще свернут,- попытался оправдаться я.

Не откладывая на потом, я развернул окна и перешел на вкладку клан-чата.

'Всем привет! Клан-чат забыл развернуть! Сообщений не видел. Сори если кого задел!' - отбив текст, я запулил его в полет.

'Ясно, тебе тоже привет!'

'Молодца! Жупеля пробил! Респект!'

Сообщения посыпались, я с трудом успевал их читать. Слово на 'Ж' встречалось чаще всего.

-Света, а что такое жупель?- спросил я

-Это не что, а кто! - у девушки была замечательная улыбка: - Так зовут мага, которого ты убил. Ты смог пробить его защиту, а у парня уровень под восемьдесят!

-Не, он просто щит не успел развернуть,- высказал я свое виденье случившегося.

-Кстати, я бы на твоем месте подумала о том, как ты это будешь объяснять народу и офицерам клана,- видя мое непонимание, она добавила: - игрок Жупель состоит в большом отряде. Ребята играют вместе очень давно. Если ты подорвешь его репутацию, то подорвешь репутацию и всего отряда. После этого, о нормальной жизни в нашем клане можешь забыть. Будут травить и подгаживать где только смогут.

Приоткрыв не афишируемую сторону жизни, Света сделала для меня большое одолжение.

-Спасибо,- искренне сказал я: - наверно я наломал бы дров, если бы не ты.

-Спасибом не отделаешься! За это пойдешь к ним в отряд, там как раз место мага вакантно! - девушка старалась играть, но откровенно говоря у нее это плохо получалось.

-Да я не против,- пожав плечами, я выразил свое опасение: - только у меня третий уровень всего.

-В игре Архаика это не важно, - удивила меня девушка: - навыки качаются за свободные очки, так что взяв 100 уровней за неделю, ты ничем не будешь отличаться от тех, кто играет больше полугода. Никакой монотонной прокачки, все быстро и весело!

Моя собеседница смотрела на мир через большие розовые очки своей молодости. Для нее все было легко и просто. Общаясь по дороге на разные темы, мне удалось зарядиться ее оптимизмом наверное на пару лет вперед.

Чем ближе мы подходили к стенам замка, тем меньший пиетет вызывало у меня это сооружение. Стена в лучшем случае достигала трех метров. Рва с водой вокруг замка не было, как впрочем и подвесного моста. Ни предвратных башен, ни

капониров. Двухстворчатые ворота распахнуты настежь, охраны на входе не наблюдается.

Пройдя под сводами арки, мы оказались на небольшой площади, выложенной брусчаткой. В центре стоял каменный двухэтажный донжон, по периметру виднелись хозяйственные постройки. Правее центрального здания была характерная конструкция часовни.

-Жупель наверно уже здесь,- я кивнул на респ.

-Минут через пять появится, пойдем встретим, - потянув меня за рукав, девушка направилась к кучке игроков у точки возрождения.

В игре время возрождения было не мгновенным. Чем чаще умирал игрок, тем дольше приходилось ждать. Первая задержка была в полчаса, потом час, потом два и так далее. Если игрок не умирал 24 часа подряд, счетчик скидывался. Максимальной задержкой возрождения был период в восемь часов, достигнув которого, игрока принудительно переносило в безопасную зону ближайшего города.

-О! Наш герой пришел! - повернувшийся ко мне, игрок улыбался: - расскажи, как ты смог Жупеля пробить?

-Да! Что там у тебя за заклинание? - подхватили на перебой остальные.

-Какое пробить? Вы о чем? - я успел продумать линию поведения.

-Ты же магический щит пробил?!- полувопросительно сказал широкоплечий игрок с красноречивым именем ГрелкуРву.

-Да не,- замахал я руками: - щита не было. Мы просто не поняли друг друга. Я сразу 'заклы' кидать начал, а он щит еще не поднял, вот и улетел.

-А-а,- разочарованно протянуло несколько игроков: - да ты просто криворукий нуб!

-Я всего третий день в игре, не разобрался до конца, - немного оправдался я, о собственной репутации тоже не стоило забывать.

-У магов здоровья ни о чем,- продолжилось обсуждение, прерванное, судя по всему, нашим появлением: - Без защиты их любой уделать может.

За полупрозрачной пленкой цвета мыльных пузырей появился игрок. Механика игры давала ново-возрожденному время, чтобы оценить обстановку и подготовиться к выходу в локацию.

'-Набери текст Жупелю, пусть будет готов', - послал я приват сообщение Свете.

'-Уже',- прилетел быстрый ответ.

Наблюдая как игроки общаются в чате, я невольно завидовал. Скорость с которой они реагировали на сообщения, читали их, писали ответы, при этом продолжали двигаться и разговаривать в виртуале, меня просто поражала.

'-Я наверно кажусь им динозавром с ручным тормозом вместо мозга',- с грустью охарактеризовал я сам себя.

Следующую четверть часа я стоял в толпе игроков и согласно кивал головой. Жупель распалялся на глазах у соклановцев, поднимая свой упавший авторитет. Он кастерил на все лады нубов, которые сначала стреляют, а потом спрашивают. Судя по поведению, игрок согласился по умолчанию с предложенным выходом из ситуации и теперь отрабатывал свою часть договора.

10

-Давай знакомится,- игрок носил рясу и был скорее похож на священника, чем на клирика.

-Леонид,- сказал я, чувствуя, что протягивать руку не стоит.

-Тиофан,- представился мужчина, умолчав о своем имени в реале, и добавил, обозначив дистанцию между нами: - лидер клана Арматуры.

-Я Глеб,- воин, которого я видел у точки возрождения, тоже оказался здесь: - командир отряда в котором пока что еще состоит Жупель.

-Женя,- четвертым в комнате был убитый мной и возрожденный системой маг.

В присутствии двух первых, парень чувствовал себя не комфортно и заметно занервничал от последних слов своего командира.

-Расскажи как все было,- дождавшись пока мы расшаркаемся, Тиофан начал допрос: - только не повторяй все тридцать три раза, как на площади.

Событий на дороге было не много. По мере моего рассказа маг кивал головой, подтверждая мои слова.

-Какое заклинание ты использовал? - решил уточнить Тиофан.

-Заклинание 'призрачный лук', -хоть я и собирался задержаться в этом клане надолго, но говорить всей правды мне почему-то не хотелось.

-Жупель, кидай 'бабл', Леонид стреляй в меня,- широкоплечий ГрелкуРву окутался магическим щитом.

-Точно стрелять? - я переспросил, не торопясь применять оружие.

-Давай давай,- я впервые увидел проблеск улыбки на лице Тиофана.

Получив высочайшую индульгенцию, я зарядил все стрелы в бронированного воина. Мои выстрелы, завязли в магической защите, достать до стальных доспехов медными наконечниками они не смогли.

-Быстро,- оценил стрельбу ГрелкуРву.

-Командир ты как? - проявил инициативу Женя, за что был удостоен успокаивающего смеживания ресниц начальства.

-Повтори-ка еще раз,- увидев, что я опять поднимаю лук, Глеб торопливо поправился: - Стрелять не надо, скажи еще раз

какой школы заклинание?

-Какой школы не знаю,- я развеял на всякий случай оружие: - а специализация у моего перса магия 'Призыва'.

-Он это и имел в виду,- кивнул головой Тиофан и обратился к воину: - Что скажешь?

-Магический щит поглотил весь урон, заклинание обычная пукалка, но быстрая. Не удивительно что Женька сложился. Щит развернуть время надо, парень на опережение сработал.

-Своих защищаешь, - понятливо кивнул головой клирик и неожиданно сменил тему разговора посмотрев на меня: -Как тебе Света?

-Если Света, это девушка с арбалетом, то вроде ничего,- сказал я.

- Да, это она,- подтвердил Глеб поняв куда клонит кланлид: - пойдешь с ней в пару?

-Можно и в ПК-шеры,- Тиофан поморщился от моей прямолинейности: - Только не по мне это. Я бы в большой отряд хотел. Под прикрытием танков и с поддержкой хиллера дамажить по толстым мобам.

-Ко мне в отряд попасть хочешь? - осклабился ГрелкуРву: - а не боишься, что травить за Жупеля будут?

-Я постарался свести к минимуму последствия от своего поступка, - почувствовав, что меня нагибают, я уперся в ответ: - если этого не достаточно, тогда действительно стоит поискать другой отряд и вероятнее всего в другом клане.

-Думаю мы обойдемся без крайностей, - оценив мою возрастную эспаду, Тиофан повернулся к воину и сказал: - возьми к себе. Если будут прессовать, ну, сам знаешь, что делать.

-Как скажешь, -воин понятливо кивнул головой.

-Леонид, полагаюсь на ваше благоразумие и адекватное поведение в отряде и в клане,- Тиофан посверлил меня взглядом для профилактики и повернувшись к магу подвел итог нашей встречи: -Евгений, покажите Леониду дорогу к баталеру и познакомьте его с составом отряда.

Распрощавшись, мы вышли из комнаты, оставив лидера клана и командира отряда наедине. Кладовая сержанта находилась где-то в глубине каменного донжона. Пройдя мимо семи дверей, и свернув пару раз, я отметил, что коридор все никак не заканчивался. Весь пройденный путь находился на уровне первого этажа, крепость клана оказалась крупнее, чем показалась вначале.

-Ты меня извини, что так вышло,- у меня не было возможности поговорить с магом наедине до этого момента: - я в игре всего ничего, не знал, что так выйдет.

-Нормально,- махнул Жупель рукой: - мне командир отписал на приват-чат пока я в пузыре сидел, что да как успел объяснить.

-А я думал, что тебе Света написала,- растерявшись, ляпнул я.

-Она его внучка в реале, - улыбнулся парень и вспомнив что-то добавил: - но ты поосторожней с ней.

Подивившись открывающейся Санта-Барбаре, я продолжил идти за провожатым. У сержанта все было по-военному. Пришел-сдал, пришел-получил. Со мной получилась нестыковка. Выданная мантия на мага была без бонусов, и я не стал ее брать. Бижутерия, при внимательном рассмотрении, мне так же не подошла.

-Товарищ СержантМать! Можно поменять кольца интеллекта на кольца силы? - шутливо козырнув к пустой голове, я положил выданные кольца назад на стол.

Кольца давали всего +1 к характеристике, но их было восемь.

-Держи,- обменяв кольца, он добавил: - Обмен клановых вещей каждый десятый уровень. Как подрастешь, приходи, но не раньше.

'-Вот же тип!' - невольно я улыбнулся, столкнувшись со столь вредным характером кладовщика.

-С отрядом, как я понял, ты уже определился, так что иди. Я занят,- меня настойчиво выпроваживали.

Я вышел из каптерки и стал искать выход на улицу. Жупель куда-то ушел, хоть его и просили показать мне что тут и где. Минут через пять сообразил открыть интерактивную карту. Схема помещения отобразилась перед внутренним взором. Разобравшись с маршрутом в лабиринте переходов, я пошел на выход.

= =

-Освободился? - парень рога окликнул меня на выходе из донжона.

-Скорее освободили,- пошутил я.

-Бывает, я Колян, пойдем, к нашим провожу,- невысокого роста в кожаной одежде, он указал в сторону ворот.

-Как тебе Света,- кивнув головой на девушку, болтавшую с подружкой посреди двора замка, рога косился на меня из под бровей: - не хочешь в реале с ней познакомиться?

-Не, воздержусь, - ответил я.

-И это правильно, - осклабился парень и загородив мне дорогу, веско продолжил: - иначе голову тебе открутят и здесь и в реале, даже близко к ней не подходи! Понял?!

Сопровождавший меня игрок был типичным школьником. В каждом жесте и эмоции свозила агрессия и вызов всему, что могло помочь самоутвердиться на жизненном пути. Продолжать дискуссию было бесполезно, парень сводил диалог к банальным угрозам и запугиванию. Решив не торопиться с впечатлением об отряде по первому бойцу, я смолчал.

Выйдя за ворота крепости, мы отошли в поле. Среди крупных валунов расположился отдыхающий отряд из тридцати человек. Несколько игроков лежало на траве, остальные сидели, облокотившись на камни. По середине был особенно крупный валун, он имел плоскую форму и успел нагреться под лучами солнца за прошедший день. Мы забрались наверх и уселись на теплом камне.

-Наверно я начну? - я оглядел ближайших игроков из отряда и не заметив реакции на свои слова как ни в чем не бывало продолжил: - играю по девятнадцать часов в день. В реал выхожу с семи утра до полудня по столичному времени. В пятницу утром играю без дневного перерыва до шести вечера, а потом выхожу в реал до обеда субботы.

-А зачем на час дольше играешь? - бородатый парень повернул лицо в мою сторону: - обычно пенсионеры дольше 18 часов не сидят.

Я особо не расстроился, что меня мгновенно просчитали. Скрывать свой возраст не входило в мои планы, а игроки в отряде очевидно уже сталкиваясь с такими как я.

Как мог объяснил, что коплю часы в течении недели, так как у меня дела в реале в вечер с пятницы на субботу. Вдаваться в большие подробности не стал, впрочем, в этом и не было необходимости.

-Хорошая тема, надо попробовать,- неожиданно заговорил мощный игрок: - меня зовут Филлип.

-Вот еще! - возмутилась сидевшая по левую руку от игрока девушка: - мне теперь что, подстраиваться придется?

Слышавшие девушку парни заулыбались. Кое-кто склонил голову к соседу, очевидно выдавая пришедшую в голову скабрезность. В слух однако произносить свои перлы никто не спешил.

-Время еще есть, найти другой отряд,- ответил мощный игрок: - у сержанта всегда есть варианты.

-Ну уж нет! - тряхнула головой девушка: - в сборщицы травы я опять не пойду!

'-Вот куда мне надо! - забилась в голове мысль: - Если бы не встреча на дороге, у меня бы все срослось...'

Филлип приобнял девушку за плечи и привлек к себе: - Так даже лучше будет Ритуся, сможем в реале сходить куда-нибудь, время лишнее появится.

Несколько минут они негромко переговаривались между собой, остальные игроки больше не проявляли ко мне никакого интереса, так что и я решил помолчать.

-Тебя как звать-то,- повернулся ко мне мужчина, закончив шептаться с девушкой.

-Леонид, можно просто Лёня,- представился я.

-А почему ТудыСюды?- произнося ник моего персонажа, Рита сделала характерные действия руками, совсем не подходящие благовоспитанной девушке и добавила: - большой специалист?

Народ заулыбался, кто-то даже хрюкнул от смеха.

-Ну,- немного замялся я: - вы не поверите, но придумывая ник, о сексе я совсем не думал.

-А получилось именно об этом! - несколько человек поддержали шутницу.

-ФьютьНаХ,- совершив несколько молниеносных движений ножами, Колян сопроводил свои действия словом, совпадавшим с его игровым ником: - Вот тут все ясно!

- Вы мужики ничего не понимаете в правилах составления ника! - еще одна девушка с ником СюУлКяА тыкала в надпись над своей головой указательными пальцами с обеих рук, сама при этом приосанилась и выдвинула подбородок вперед.

Мы с Филиппом и Колей переглянулись и в один голос сказали: - Да, да, хороший ник.

Через пять минут девушка успокоилась и перестала слагать наши ники на все стороны. Народ улыбался и шутил.

Время проведенное на плоском валуне пошло мне на пользу, внутреннее напряжение ушло. По первому впечатлению отряд был вполне адекватный, навскидку я мог насчитать с десяток пенсионеров, остальные были не пойми кто. Перетыкав пальцем в большую часть отряда, Филлип называл имена и выбранные игроками специализации. Я мало кого запомнил, но приветливо кивать головой и помахивать рукой каждому игроку не ленился.

-Все! Перерыв закончен! Захар давай портал, - появившийся среди камней ГрелкуРву стал раздавать команды:- Максим как с фиалами дела?

Я продолжал сидеть на валуне, зачарованно смотря на игрока в длинном балахоне. Сорвавшийся с места после окрика

Глеба, маг открывал телепорт для отряда. Хорошее настроение стремительно покидало меня, в отряде был свой портальный маг, и рассчитывать на то, что им нужен второй порталист не приходилось.

-Тебе что! Отдельное приглашение выдать? - зависший надо мной командир отряда вывел меня из задумчивости: - шагом марш!

Большая часть отряда уже скрылась в радужном мареве заклинания, я соскочил с камня и поспешил к редеющей на глазах очереди. Перед тем как шагнуть в портал, оглянулся и увидел остановившегося рядом с порталистом Глеба. Они обменялись парой фраз и засмеялись.

'-Судя по всему маг очень прокачанный, - подумал я:- сколько времени портал держит и даже не напрягается'

Последняя мысль окончательно испортила мое настроение, очутившись неизвестно где, я шел вместе со всеми неизвестно куда. Какая-то скалистая дорога постоянно петляла, но мои мысли были заняты другим. Просчитывая варианты, я пытался найти аргументы и убедить клан, в том что им нужен еще один портальный маг. Никаких разумных доводов на ум не приходило.

-Слушать сюда! - собравшиеся перед входом в пещеру, игроки повернули головы к отдающему приказы командиру: - Я не хуже вас знаю, что этот данж мы прошли уже сотни раз и там нет ничего нового. Но хочу напомнить, что дюжину заходов мы все же просрали! Не зеваем, смотрим по сторонам, обо всем необычном докладывать звеньевым.

Слушавший командира народ недовольно поморщился, а кое кто даже сплюнул, выражая неудовольствие. В чем было дело, никто не торопился меня просвещать, а спрашивать самому не было желания.

-Чуть не забыл! - уже повернувшийся ко входу в пещеры, ГрелкуРву опять повысил голос: - Сегодня с нами новенький, зовут Леонид, присмотрите за ним. Юля возьми его к себе в группу.

Спустя пару мгновений после слов командира система вывесила окно перед моим взором с предложением о вступлении в группу. Подтвердив, получил возможность увидеть статус бары отряда. Слева, сверху вниз, по периферии зрения, тянулись блоки, содержащие в себе условные обозначения составов из игроков в каждом звене. Наиболее наглядно были представлены параметры здоровья, маны и выносливости.

Стоило мне чуть-чуть сосредоточить взгляд на отдельном блоке, как он становился более крупным, позволяя детально

оценить статусы бойцов. Блок звена, в котором состоял я, оставался выделенным по умолчанию.

-Ты и в правду третий уровень!?- обратилась ко мне девушка, хваставшаяся своим ником на поляне: - странно что тебя к нам в отряд взяли, обычно раньше десятого никого в клан не берут.

-Это вопрос не ко мне, - я развел руками: - я вообще в игры последние тридцать лет не играл, так что сам мало что понимаю.

-Ладно, потом поговорим, - звеньевая СюУлКяА оборвала разговор, который сама же и начала: - иди за мной, наше звено прикрывает второго танкующего, его ник КолоSS, слушай мои команды и все будет ОК.

Отряд втягивался в подземелье звено за звеном, игроки, соблюдая известный им порядок, готовились ко встрече с мобами. По обрывкам фраз и общему поведению, я пришел к выводу, что отряд Глеба занимается фармом данжей и убийством рейд-боссов. Читая игровой форум, я теперь знал, что сильные кланы держат некоторые локации под своим контролем, не позволяя другим игрокам фармить респаунящихся в подконтрольных угодьях животных. Судя по отсутствию рядом со входом в данж случайных игроков, данное подземелье находилось под пятой клана Арматура.

-ТудыСюды, ты ДД как и я, так что повторяй за мной и все будет тип-топ, - сбоку пристроился кругленький парень, его мантия скрывала одутловатую фигуру но румяные щеки не позволяли моему воображению заподозрить канаты мышц под его одеждой: -пока есть время, зайди в настройки и выбери отображение вспомогательного целеуказания от выбранного игрока.

Мне потребовалось пять минут, чтобы найти нужный пункт в подменю и активировать функцию, выбрав игрока Бухой своей целью. После этого, перед моим взором появлялся зеленый крестик, пропадавший время от времени.

- Все на что я целюсь отображается у тебя, как только цель будет не дружественная, цвет прицела сменится на красный, - пояснял по ходу движения вглубь пещеры мой знакомый: - в бою очень удобная вещь, экономит кучу времени и исключает недопонимание.

-Так я могу видеть куда целит любой игрок? - удивился я.

-Нет конечно, - Бухой искренне рассмеялся: - только тех, кто с тобой в группе, или того, кто включит тебя в список исключений.

Я шел и слушал вываливающиеся на меня тонкости настройки интерфейса. По самым оптимистичным прикидкам,

мне потребуется пару месяцев игры, чтобы разобраться во всех функциях меню персонажа и настроить их под себя.

-Я чего вообще подошел то, -опомнился парень: - дай допуск Глебу и звеньевым, они должны во время рейда иметь возможность обращаться к любому игроку и указывать приоритетные цели.

На эту операцию пришлось потратить еще десять минут. Бухой сообразил, что я в настройках ничего не понимаю и шаг за шагом говорил куда нажать и что выбирать. К тому моменту, когда у меня все было готово, отряд вышел на каменную балюстраду, дальше дорога уходила вниз, продираясь среди каменных нагромождений в огромной пещере. Красноватые всполохи лавы тускло подсвечивали окружающее нас пространство.

-Надеюсь у тебя прокачана пассивка 'ночное зрение'? - поинтересовался Бухой.

Я мысленно обратил свой взор к небу, похоже, что даже с кольцом 'ловкача', мне не хватит 'свободных очков' на самый минимум необходимых в этой игре навыков.

Передовое звено медленно начало спуск вниз, по рейд-чату понеслись короткие команды. Бойцы ДД второго звена начали отстрел крайних мобов, расчищая пространство для развертывания боевых порядков. Отряд, принявший меня в свой состав, принялся за выполнение своей работы.

11

Четвертый час фарма застал нас на 5 уровне подземелья, проход вперед перегораживали огромные ворота, испещренные мрачными фресками картинок с жертвоприношениями. От начального состава рейда осталось чуть больше половины, не сумевшие удержаться на грани жизни, игроки ушли на перерождение. Убитые однажды мобы не возрождались, пока хотя-бы один игрок оставался в данже, так что для спешащих на воссоединение, движение по подземным пещерам не представляло опасности.

-А зачем нам их ждать? - спросил я сидевшего рядом Филиппа: - могли бы сами начать, а ребята подтянутся чуть позже и помогут.

-Не, за этими дверями рейд-босс, на него всем вместе надо в бой выходить, неполную пати он разметёт в три счета, - стоически терпя мои бесчисленные вопросы, крупный игрок спокойно объяснял особенности фарма.

-Расскажи лучше, как перса думаешь развивать, - влезла в разговор Рита: - никогда не видела мага с раскачанным критом!

Рассказывать правду от той мешанине навыков, что использую для атаки, я воздержался. Придерживаясь выбранной легенды, рассказал о магии 'Призыва', о схожем с моим заклинанием 'призрачный лук', а так же о том, что все 'свободные очки' пойдут в 'ловкость'.

-Шанс крита можно спокойно опустить до восьмидесяти пяти,- сказал Колян: - при множественных ударах стрелами, потеря в ДПС будет не особо заметна. У меня, когда ножами работаю, схожая ситуация получается.

-А зачем? - не понял я.

-К сотому уровню ты сможешь сэкономить двадцать 'свободных очков' и вложить в модификацию заклинания.

-У меня в ветке развития 'призрачного лука' модификаций нет,- сказал я, сделав вид что заглянул в 'сферу' на пару секунд.

-Есть,- усмехнулся рога: - у всех заклинаний и умений есть. Выбор модификаций открывается через каждые 25 уровней.

-А как же 'множитель'? - внесла свою лепту в разговор девушка: - если крита не будет, то множитель собьется.

-Не собьется, просто срабатывать будет реже,- не согласился рога.

-Это вы о чем? - я притормозил разгорающийся спор, нить обсуждения норовила вырваться из объема моих познаний о игре.

-Когда возьмешь 25 уровень, у пассивки 'критический удар' тоже откроется два улучшения,- принялась просвещать меня Рита: - Одно из них называют 'множитель'. На первом уровне увеличивается урон в два раза у каждого десятого удара, но только если они нанесены с критом!

-Классный апгрейд! - я порадовался такой возможности.

-Странно что ты не в курсе,- Филипп посмотрел на меня с прищуром: - выбравшие 'путь крита', знают о всех вариантах развития до трехсотого уровня включительно.

-Дело было так,- я принялся пересказывать в лицах историю, приключившуюся со мной на заднем дворе гильдии магов.

Под конец моего рассказа половина собравшихся игроков смеялась до слез, остальные предлагали на перебой куда я могу еще потратить свободные очки, чтобы игра казалась веселее. Хорошее настроение, так быстро улетучившееся в начале рейда, вернулось ко мне и не спешило покидать.

Оглядев открытые лица окружавших меня игроков, порадовался что попал в дружный отряд. Поверхностного доверия между нами было достаточно чтобы слаженно играть вместе, глубоких взаимоотношений никто ни от кого не требовал.

= =

Прошло больше трех месяцев с того момента, как я отпраздновал свое пятидесятилетие. За прошедшее время я старался не пропустить ни одной пятничной вечеринки. Народу собиралось каждый раз от шестидесяти до ста человек и к моему удивлению, женщин приходило всегда больше чем мужчин.

В один из вечеров, я обратил внимание на даму, державшуюся немного обособленно. На следующем вечере я собирал информацию, пытаясь узнать все, что можно было о ней узнать. Стопроцентная инфа о том, что у понравившейся мне женщины никого нет, воодушевила на активные действия.

Вовремя прошлой пятницы, я как мог проявлял себя, приглашая даму почти на каждый танец и стараясь скрасить ее вечер своим юмором. Сегодня часы уже показывали час ночи и посиделки плавно подходили к концу.

-Леонид,- ко мне подошел Мирон: - у нас так не делается!

Я был слегка пьян, но ширина плеч оппонента немного отрезвляла и я решил уточнить чем он недоволен, перед тем как послать его подальше.

-Что те надо? И что там ваще...

-Послушай,- уловив, что я не в адеквате, он понизил голос приблизившись ко мне: - Девчонки сказали, что Марина на взводе. Если ты сейчас срулишь как в прошлый раз, о дальнейших с ней отношениях можешь забыть. Да и другие тебя к себе не подпустят, женская солидарность, так ее растак.

До меня не сразу дошли его слова.

'-А я думал, что гоню лошадей! А оказалось, что тормоз...' - мысленно пожав плечами, я решил не сопротивляться событиям.

Проходя мимо накрытого стола, я решил задержаться и потянулся к бутылке, чтобы принять сто грамм для храбрости.

-Тебе хватит,- на мою руку, легла ее рука.

-А я тебя никак не найду,- посмотрев на Марину, я решился: - Пойдем гулять?

-Пойдем,- она взяла меня под локоть.

Выражения ее лица я не видел, но надеялся, что там все хорошо. На дворе стоял сентябрь. Погода была бархатной, позволяя людям носить легкую одежду. Я придержал Марину пару раз за талию, чувствуя через материю тепло ее тела. Новолуние почти скрывало все в тени, а уличные фонари плохо справлялись с освещением. Посмотрев на идущую рядом со мной красивую женщину, я чуть не споткнулся, неожиданно вспомнив, что в моей квартире больше нет кровати. Посреди комнаты стоял игровой кокон, и приглашать к себе в гости было глупо.

Марина по-своему восприняла мою заминку.

-Я тебе кого-то напоминаю? Кого-то из прошлого? - тихо спросила она.

-Нет, совсем нет,- для большей достоверности я покачал головой: - В тебе нет ни единой черточки, что напомнили бы мне о моем прошлом.

-За это ты мне и понравилась с первого дня как я тебя увидел,- добавил я, спустя пару секунд, решившись идти на сближение.

-А потом? - она наконец-то подняла свои глаза и посмотрела на меня.

-А потом я убедился, что тебе нравятся мои шутки и ты очень красиво танцуешь,- я взял ее за кисти рук и слегка притянул к себе: - хотя под конец вечера, насчет шуток, не уверен.

-Ты был в ударе,- улыбнулась она.

-Наверняка врешь,- улыбнулся в ответ, тогда я сильно перебрал со спиртным и мало что помнил.

Первый поцелуй вышел не долгим. Мы уже небыли детьми. Она выглядела на тридцать, но я знал правду, как знала правду и она об моем возрасте. Еще четверть часа мы простояли на одном месте, скрытые от посторонних глаз раскидистым

палисадом.

-Так почему ты здесь остановился? - отдышавшись, Марина вернулась к причинам моего странного поведения.

-Я сообразил, что когда приглашу тебя к себе попить чай, нам придется сервировать стол на крышке игрового кокона,- я решился быть откровенным.

-Не беда,- чуть помедлив, она еще раз поцеловала меня, словно проверяя для себя что-то и улыбнувшись добавила: - у меня дома есть чайный столик, можем пойти ко мне.

Мы оба понимали недосказанное вслух и лишние слова были не нужны. Взявшись за руки как подростки, мы пошил вперед. На перекрестках я притормаживал, давая Марине возможность указать мне путь к ее дому или передумать пока не поздно.

= =

-Я уже жалею, что связался с этой программой 'о вирт-играх',- я одевал ботинки, присев на низкий пуфик в прихожей.

-Почему? - хозяйка двухкомнатной квартиры смотрела на меня сквозь дверной проем из спальни, укутавшись в одеяло.

-Мы сможем встречаться не чаще раза в неделю,- я решил обозначить свои желания и намеренья.

-Иди сюда,- она обняла мою склоненную к ней голову и поцеловала.

-В нашем возрасте чаще и не надо,- слегка оттолкнув, она поправила ткань, сползшую с обнаженной груди.

-Я рад что мы встретились,- я стоял полностью одетый в дверях комнаты.

На часах было полседьмого. Я уже опаздывал на полчаса в игру.

-Иди,- Марина все понимала.

-Завтра позвоню! - я пообещал, махнув рукой.

Закрывая дверь ее квартиры, я едва расслышал ответ, заставляющий мое сердце биться сильнее. Впрочем, это могло было быть лишь мое разыгравшееся воображение. Новая веха в жизни осталась позади, перевернув в очередной раз все с ног на голову.

= =

-Грац,- синхронно сказали мы и рассмеялись.

-Мерси, мерси,- Рита сделала книксен, разведя руки в стороны, как если бы держала в ладонях подол длинного платья.

За прошедшие время в отряде мы неплохо сработались, я уже не лажал как вначале, а бил туда и куда надо без тормозов. Все действия ребят были направлены на максимально быстрое уничтожение цифровых мобов, с тем чтобы заработать как можно большее количество опыта в рекордно короткие сроки. Лут, выпадавший в рейдах, нам не принадлежал, но зато опыт тек полноводной рекой.

Если отряд не шел в данж, то каждое звено качалось отдельно, спаиваясь 'кровью и потом' в деле добычи простого дропа. Стандартное звено состояло из семи человек, и только в нашем было восемь игроков.

-Ну что? Как и договаривались? Прыгаем в столицу? - Филипп еще месяц назад убедил нас, что взятие сотого уровня его девушкой, это знаковое событие, которое отмечать в таверне рядового города ниже нашего достоинства.

-В столицу! В 'Белую пони'! - голос Риты разлился над локацией звонким колокольчиком.

Мне оставалось еще 30% до 50 уровня, но никто ждать моего юбилея не собирался, по сравнению с другими членами звена, я был новичком и это многое меняло. Рита была в составе со дня формирования и сегодня стала первой из девушек, кто взял заветный сотый рубеж среди бойцов ГрелкаРву. Арбалетчица закинула оружие в инвентарь и призвала ездового маунта.

-Я тоже умею призывать предметы! -она бросила надменный взгляд в мою сторону, уже порядком избитая шутка все равно вызвала у меня улыбку: - я даже круче тебя Лёня, мой предмет живой!

-Балаболка! - отозвался я, оставлять без комментариев ее слова было чревато обращением в мишень для шуточек до позднего вечера.

До сегодняшнего дня, я уже побывал в столице пару раз и мои охи и ахи о мастерстве дизайнеров и полете чужой фантазии остались в прошлом. Сегодня я точно знал куда нам идти и не тратил время на то, чтобы глазеть по сторонам. Столица была огромна, но передвижение по ее улицам на ездовых животных было запрещено. На своих двоих мы потратил почти час времени на дорогу и теперь сидели в отдельном номере лучшего ресторана 'Белая пони'. Место было дорогое, но золото на банкет Филипп отложил заранее и уверил нас, что сумеет самостоятельно оплатить счет.

-Не помешаю? - игрок ГрелкуРву заглянул к нам, спустя пару часов после начала пиршества.

Мы уже наелись и сейчас вяло пикировались, подбивая Риту на поедание еще одного пирожного. Девушка отшучивалась, но тарелку от себя далеко не отпускала, чем вызывала очередной всплеск наших подначек.

-Заходите,- Филипп, на правах банкующего, слегка привстал в качестве приветствия, но тут же бухнулся назад на мягкие подушки.

-О, Глеб пришел! - Рита легко общалась с самыми разными людьми в игре, не тратя силы на выбор между 'ВЫ' и 'ТЫ'.

-Слышал, что в вашем звене все сотый уровень на прошлой неделе закрыли? - проявила свою информированность Юля.

-Да, Жупель был последним,- кивнул головой командир отряда.

Угостив нежданного гостя еще нетронутыми блюдами, мы продолжили обсуждение игровых новостей и сплетен.

-Глеб, давно хотел спросить, - сказал я, видя, что гость заскучал: - а когда будет аттестация?

-Это в какой-то мере зависит от вас,- ошарашил нас Глеб, обведя притихшую компанию своими серыми глазами и продолжил: - наш отряд пока не допускают до экзамена.

-А мы то здесь с какого боку? - взъелся Колян: - наше звено как звено, не лучше не хуже остальных, разве что Лёня мелкий совсем!

-Все так,- согласился игрок ГрелкаРву: - но дело в том, что в отряде завелась крыса.

-А ничего что мы здесь это обсуждаем? - я принял более вертикальное положение тела и покрутил пальцем, указывая на стены приютившей нас кабинки ресторана.

-Это же 'Белый пони'! - возмутилась Рита: - здесь защита лучше, чем в клановой крепости.

-Прежде чем я продолжу, хочу попросить не распространять услышанную сейчас от меня информацию, - лицо командира было мрачноватым, на меня он не смотрел: - не распространять информацию, по крайней мере пока отряд не пройдет аттестацию.

Его слова накрепко переключили внимание игроков с выпивки на мрачного Глеба. Рассказ вышел не длинным и совсем не веселым.

Аналитики клана высчитали, что в нашем отряде есть игрок или игроки, действующие против интересов клана. За всю историю существования Арматуры, рейд Глеба падал наибольшее количество раз, умерев полным составом под финальным рейд-боссом, по сравнению с остальными отрядами. Поначалу это

списывали на слабую прокачку игроков, потом на несыгранность отряда. Затем стали искать виноватых среди руководящего звена. Но досужие домыслы переросли в факты, стоило поднакопиться статистике.

Помимо рейд-босса, в данже как правило было много чего спрятано скриптами разработчиков. Первый звонок прозвенел, когда подсчитали количество пустых тайников, приходящихся на данжи, которые чистил отряд Глеба. Почти пятьдесят процентов кладок были пустыми, хотя у других отрядов эта цифра никогда не достигала двадцати пяти. Крысу среди своих по остывшим следам найти не смогли.

Во многоуровневых данжах, отряд ГрелкаРву также преследовали неудачи. Зачистив несколько уровней, игроки не могли перейти на последний или предпоследний этаж. Дверь перехода оказывалась закрыта, как если бы на зачищенных уровнях еще остался не поверженный моб, или кто-то успел проскочить вперед, закрыв за собой проход.

Дальше больше. Несколько раз, рейд падал вообще по неизвестной причине, так и не успев победить босс-моба, а вернувшись в пещеру, недобитка обнаружить не удавалось. Складывалось впечатление, что пока игроки были на респе, кто-то его добил и забрал самый ценный лут, ради добычи которого и затевался много часовой поход.

-Глеб, ты уверен, что мы справимся? - уточнил КолоSS: - у нас из тихушников один Колька, и тот больше по отравлениям специалист чем по скрыту.

-Со следующего раза все звенья отряда меняют тактику,- сказал командир, словно и не расслышав нашего танка: - перед каждым лидером звена сформируют индивидуальную цель, но, помимо прочего, в негласную задачу именно вашего звена будет входить присмотр за нашими спинами. Если кто-то в инвизе ходит за отрядом, или другие подозрительные действия, надо просто сообщить мне по приват-чату без промедления. Что и как делать дальше, это только моя забота.

-Наверно не имеет смысла спрашивать, почему нашему звену оказано такое доверие? - полувопросительно спросил обычно тихий лекарь Семен.

-Перейдем в основной состав и сам спросишь у аналитиков, - буркнул гость.

Помолчав еще немного, ГрелкуРву покинул нашу компанию так ничего больше и не добавив.

-На аттестацию похоже,- предположил я.

-Ты думаешь? - Филипп задумчиво посмотрел на меня: - как то сложно слишком...

-Да вы чего? Надо найти эту крысу! Мы же все в одной лодке...,- у Риты от возмущения и выпитого вина не хватало слов, меня она явно не понимала.

-Я не то сказал,- для убедительности замахал руками, как бы перечеркивая крест накрест свои слова: - Это задание нам могут зачесть как аттестацию, вот что я имел ввиду.

-О! А! - девушка вернулась на подушки, и взяла в руки недопитый бокал: - Тогда действительно может быть сложно, это не в изученном как свои пять пальцев данже мобов гонять.

-Вот и я говорю, что надо серьезно к этому заданию подойти,- патетично сказала Юля, мы молниеносно обменялись взглядами с Филиппом.

Он отлично понял, что я подумал, а я понял, что он тоже понял. В свои мысли о закулисных играх клана мы старались не посвящать никого, обсуждая порой события тет-а-тет. Рита так же оставалась в неведении о наших беседах, девушка была слишком горяча и не умела держать язык за зубами.

-Глеб мог бы и подождать, -высказался Бухой, допив свой бокал: - У Риты праздник, а он с проблемами.

Народ невнятно зашумел, стало не понятно, толи все расходимся, толи продолжаем сидеть.

-Ладно, всем спасибо что пришли, - Филипп принял решение, в конечном счете именно он платил за стол.

Члены звена еще раз поздравили Риту и не спеша покинули застолье прихватив именинницу с собой. Мне до выхода в реал надо было ждать еще пару часов, так что я остался сидеть, тем более что Колян тоже не спешил уходить.

-Ты чего такой мрачный? - спросил я.

-Света игру бросает, - нехотя сказал он, вертя в руке уполовиненный стакан самогона.

Я понятливо кивнул головой. В ее годы мир выглядел совсем не так как в мои пятьдесят или как в двадцать четыре у Коли. Через месяц девушке исполнялось восемнадцать лет, и она вступала во взрослую жизнь. Игрок ГрелкуРву поделился как-то новостями, что Света больше не сможет играть по восемнадцать часов в день, так как будет вынуждена начать работать.

Мы молча чокнулись, мутноватый самогон оказался противным, как ему и положено.

Воспоминания из прошлого накатили с новой силой. Я как вчера вспомнил свои первые шаги во взрослом мире. Приоритеты и ценности менялись тогда очень быстро, 'друзья на век' становились просто знакомыми в течении полугода, а жизненные цели, к которым мы стремились изо всех сил, развеивались как дым, стоило к ним приблизиться на расстояние 'вытянутой руки'.

Для игроков, таких как я, виртуальность стала новой жизнью, а для девушки Светы, это была всего лишь игра.

12

Взятие мной пятидесятого уровня прошло незаметно. Вчера, во время зачистки очередного данжа, я аппнул заветный уровень, но не дождался от товарищей никакой реакции. Это было немного обидно, но я промолчал, в конце концов я был уже не мальчик чтобы обижаться.

За время общения с игроками в последние месяцы, я собирал по крохам данные об уловках в игре, используя которые герои достигали значительного усиления своего персонажа. Поначалу это был просто сбор информации, пока в определенный момент я не осознал, что солянка из навыков, которые я использую в игре, по своему уникальна и имеет хороший потенциал для развития. К моменту взятия 50 уровня у меня был просчитан и заготовлен новый план прокачки. Вернувшись из похода, я направился прямиком в гильдию магов.

-Здравствуйте, я бы хотел овладеть телепортацией, -сказал я наставнику НПС.

Пройдя ритуал посвящения, я вежливо распрощался с магом. Отойдя в сторонку, нашел где присесть и углубился в меню перса.

'Игрок: ТУДЫ-СЮДЫ
Класс: маг
каждый 5 лвл +3 к интеллекту и +1 к мудрости и +1 к силе
1-я специализация: магия Цикла
2-я специализация: магия Пространства
Уровень 50
Опыт: 206/100к
Сила: 11/Ловкость: 50/Интеллект: 11/Мудрость: 11
Здоровье: 149 ед. / Мана: 110 ед. /выносливость: 227 ед.
Базовое заклинание: 'фантомный лук'
Свободные очки: 65'

Прибавка +2 к интеллекту на каждом 5-ом уровне за выбор специализации магии Пространства мне пришлась как нельзя кстати. Количество единиц здоровья и выносливости доминировало над маной, как если бы я был не магом а

паладином или лучником. Увеличивающийся теперь с ростом уровней интеллект должен будет подтянуть синий бар до уровня остальных значений.

Все проведенное в игре время я копил свободные очки, не растрачиваясь на побочные пассивки. Правда не обошлось и без потерь. Двадцать пять очков ушло в ловкость, а еще девять вложил в прокачку заклинания 'копи-пасте'. Все дело было в том, что для быстрого роста в уровнях, мне были нужны призовые 'очки опыта', которые начислялись игроку только за нанесенный урон по мобу или за поддержку других игроков в группе.

На момент вступления в отряд, мое заклинание из магии Материи было прокачано только до 1 уровня, что почти не давало возможности удерживать материализованный предмет сколько либо долгое время. Желая увеличить время атаки, я прокачал и этот закл по максимуму.

'Заклинание КопиПасте
Позволяет скопировать объект и материализовать его точную копию бесчисленное количество раз.
Внимание! Копируемый объект не может быть нематериальным веществом.
Уровень: 10\10
Расход: 100 ед. маны
Время существования предмета: 5 сек * уровень заклинания
Максимальное количество объектов доступное к сохранению: 20'

Маны хватало только-только чтобы материализовать лук, но зато он не исчезал из рук в течении почти целой минуты. Базовое заклинание маги Цикла имело максимальный уровень 50, но на текущий момент я позволил себе поднять его лишь до 20 уровня, увеличив количество стрел в обойме своего лука на 100 единиц.

'Заклинание 'Поршень'
Уровень:20/50
Цикл повторений: = 5 раз*уровень заклинания
Скорость: 4 сек \уровень заклинания
Стоимость цикла: 20 ед. выносливости'

Как и обещал Колян, после 25 уровня у начальных

заклинаний появилось абгрейды. Множитель крита я взял на 30 уровне, сообразив, что чем больше будет мой дамаг, тем быстрее я получу возможность изучить магию Пространства набрав необходимый опыт.

'Внимание!
Изучен пассивный навык 'Множитель Критического удара'
Уровень 8\10
Наносимый урон 0.4 х на уровень навыка
Применяется только к ударам наносимым с критом'

Доложив еще два очка, я поднял свой ДПС равным 18 единицам за выстрел с учетом всех улучшений. Подросшая выносливость позволяла выстреливать всю обойму, да так, что менее чем за 30 секунд я теоретически мог нанести урон в 180 единиц. Для моего 50-го уровня это было более чем круто.

Выбрать что-нибудь еще из улучшений пока не поднималась рука, прежде всего надо было посчитать каковы будут траты 'свободных очков' в прокачке ново-обреобретенной специализации. Раскрыв 'сферу навыков' принялся вдумчиво все перепроверять.

Заклинание телепортации уже было получено мной вместе со второй специализацией, и я слегка помедлив, изучил его до максимального уровня.

'Заклинание 'Колодец'
Уровень 10\10
Дистанция перемещения 10000 м (1000 м*уровень навыка заклинания)
Затраты на открытие портала 100 ед. маны (10 ед. маны* уровень навыка заклинания)
Время открытия портала 0.5 сек (5 сек.\ уровень навыка заклинания)
Вы можете открыть портал только туда, где уже когда-либо были или в точку прямой видимости, но не дальше дистанции перемещения'

В магии школы Цикла так же открылось улучшение после 25-го уровня, игра предлагала на выбор ускорить прогресс, увеличить количество параллельно идущих процессов или получить возможность делать два дела одновременно. В первый

раз вчитываясь в описание, я не сразу понял при чем здесь какие-то прогрессы и процессы. Фармя мобов в составе кланового отряда я как-то подзабыл, что моя первая специализация связана с крафтом, а не боевкой.

Ни первый ни последний пункт не привлекли. Мои пальцы и так еле-еле успевали танцевать по тетиве лука во время стрельбы, так что ускорение мне было не нужно. Выполнять одновременно два дела? Честно говоря даже не представлял, как такое возможно, а если и возможно, то не с моими пережженными нервами.

Сделав для себя заметку на будущее, решил выбрать увеличение количества параллельно идущих процессов. Если я все правильно понимал, то вместо одной стрелы у меня из лука будет вылетать две, а позже и все десять штук за раз. Урон в таком случае грозил стать просто феноменальным, достигнув 1800 единиц за полную обойму.

На полигоне гильдии магов мне больше нечего было делать и вывесив на панель быстрого доступа иконку телепотрации я скастовал новое заклинание. Визуализация телепорта оказалась забавной. Вокруг моих ног на земле появился круг, расцвеченный кабалистическими знаками. Потеряв под собой опору, тело рухнуло вниз, уйдя с головой под землю. Перед глазами моргнула тьма и спустя мгновение, я оказался на новом месте.

-Класс! - не выдержал я и выразил восхищение вслух.

К текущему моменту, у меня оставалось ровно двадцать пять свободных очков. Сэкономленные за счет кольца 'Ловкача' очки я пока тратить не спешил, привыкать к легкой игре за счет перекачанного билда было очень опасно. Зная себя лучше, чем кто-либо, я был уверен, что быстро привыкнув к хорошему не смогу удержаться и начну играть во вред себе.

13

Сегодня наш отряд бил рейд-босса Туран Быка и что-то шло не так. Мана у магов заканчивалась быстрее чем обычно, стамина у физиков регенерировала из рук вон плохо, бафы клириков оказывали едва заметное усиление. Всем было особо не до меня, так как судя по косвенным признакам, наш рейд медленно но верно сливался.

Стоя в третьем ряду ДД, я бил по общей цели сериями стрел. Маркер куда бить исправно перемещался по телу босса и замирал время от времени, указывая игрокам с дистанционной атакой наиболее уязвимые места.

Я не испытывал никакого азарта, отстраненно кастуя заклы. Без пассивного навыка 'кошачий глаз' у моего персонажа, я ничего не видел. Все усилия художественных дизайнеров и создателей игры пропадали всуе, я не мог лицезреть ни как выглядит рейд-босс, ни каковы его комбо-удары.

К периодически проскакивающим из уст игроков междометиям я давно привык за месяцы игры, и мне в общем-то было наплевать на то, что вызывало у ребят восклицания типа 'ты видел!' или 'хрена себе!'.

Чтобы хоть что-то видеть достаточно далеко, надо было вложится в пассивку несколькими очками, а такие траты я позволить себе не мог. Неожиданно маркер цели, все это время указывавший нужную точку пространства для поражения метательными снарядами и заклинаниями, исчез. Я прекратил стрельбу, не зная, что делать.

-Старх погиб, - прокомментировала случившееся стоявшая рядом Рита, ее арбалет тем не менее продолжал что-то выцеливать в темноте, оглянувшись на меня девушка зло сказала: - не стой столбом, бей куда видишь!

'-Вот ведь', - расстроился я и открыв сферу изучил навык 'кошачий глаз' до первого уровня.

Окружающая меня темнота чуть рассеялась, проявились контуры пещеры в которой шел бой. Также слегка стали заметны контуры стоявших в отдалении игроков и мечущегося рейд-босса. Возобновив стрельбу, я прикидывал, откуда будет удобнее стрелять. Лишившись единого целеуказателя, игроки стали метить кто-куда, так-же перемещаясь по пещере в поисках наиболее выгодной позиции для обстрела.

Задрав голову, я присмотрел каменный карниз под самым потолком пещеры. По прямой до него было не более 25 метров и

я решил телепортироваться вверх, чтобы иметь и лучший обзор и более выгодную огневую позицию.

Окно индивидуального телепорта разверзлось подо мной и я провалился в едва мерцающий под ногами круг. Карниз оказался довольно широким и я уверенно встал на нем, оглядев поле боя. Наш рейд уже уменьшился на четверть, игроки гибли один за одним.

С высоты босс был как на ладони и я зарядил серию из 100 стрел прямо в голову монстру. Цифра в 98 всплыла бардовым цветом над мобом. Очевидно моб имел какое-то сопротивление к физическому урону, так что часть ДПС была срезана механикой игры. Решив, что лучшего случая у меня не будет, я плюнул на все доводы разума и раскрыв сферу навыков вбухал единым порывом еще 9 очков в пассивное улучшение первой специализации.

'Пассивный навык: Дублирование
Уровень: 10\10
Количество процессов: зависит от сложности, но не более уровня навыка
Применимо только к заклинаниям магии Цикла'

Дождавшись регенерации выносливости, высунулся за край карниза и разрядил очередь в виднеющийся контур босс-моба. Появление цифры урона 98 сильно меня озадачило, никакого усиления, не смотря на потраченные свободные очки, не произошло. Расстроенный, я опять нырнул в 'сферу навыков' и принялся смотреть, что бы еще можно было улучшить.

Между созвездиями Пространства, Материи и Цикла мерцала едва заметная звездочка, бледные нити тянулись с разных сторон от разбросанных по небосклону специализаций. Сосредоточив внимание, получил справку в развернувшемся окне, заставившую ненадолго задуматься.

'Внимание!
Изучено пассивное заклинание Форточка
Позволяет телепортировать предмет через мини-портал
Расход маны на поддержания портала в активном состоянии: 1 ед. в сек
Действует только на материализованные предметы'

Как это работает я разобрался использовав самый надежный прием 'тыка', то есть проведя испытания. Стрела, обычно совершавшая полет сквозь воздух, теперь влетела в призрачную зыбь перед самым оружием и мгновенно оказалась в точке цели, совершив микро-телепортацию. Помимо прочего, я заметил, но пока еще не был уверен на 100%, что защита цели теперь не имела значения, стрелы оказывались в мобе, игнорируя броню и протыкая внутренние органы.

Решив отстрелить всю обойму при помощи новой пассивки, я столкнулся с острой нехваткой маны. Материализуя оружие, я тратил почти все запасы голубого бара, на оставшихся крохах пассивка успевала проработать не более 10 секунд за которые я успевал отстреливать только треть обоймы. Ожидая пока восстановиться стамина и мана, я осматривал верхний ярус каменного свода пещеры. С не прокачанной пассивкой 'ночного зрения' я едва разглядел еще пять каменных навесов.

'-Леонид, ты где?' - прилетевшее по приват-чату сообщение от ГрелкаРву заставило меня отвлечься от рассматривания противоположной стены.

'-В пещере' - написал я.

'-Если ты не заметил, то весь отряд уже на точке возрождения, за исключением тебя', - веско заявил он.

Ошарашенно глянув вниз, я убедился, что босс-моба все еще кто-то бьет.

'-А кто тогда бьет моба?' - ничего не понимая в происходящем, спросил я.

'-А его бьют?' - уточнил Глеб.

'-Да',- подтвердил я.

Последующий обмен сообщениями можно свести было к следующему. Пока я нахожусь в пещере рейд-босса, мой отряд, в составе которого я находился, сохранил за собой возможность открыть ворота и снова зайти в зал. Если меня убьют, то вход будет закрыт наглухо и неизвестные игроки доведут начатое нами до конца и подобрав весь ценный лут исчезнут.

'-Не высовывайся, просто сиди и жди, мы уж скоро', - подвел итог командир.

'-Хорошо', -отписался я.

Сказать 'хорошо' было легко, намного труднее было сидеть и ничего не делать. Логово босса находилось на 7 уровне, чтобы сюда добежать от начала данжа требовалось не менее 2 часов только на дорогу, которая к счастью оставалась все еще свободной. На то, чтобы дойти до финальной пещеры, наш отряд уничтожал толпы мобов защитников заполонявших проходы в течении 10 последних часов. Проделанной в холостую работы

было жаль и это вызывало чувство гнева к неизвестным.

'-Глеб! А если я сейчас убью одного из нападающих на рейд-босса игроков, то он возродится там же где и вы или нет?' - спросил я.

'-Здесь только одна точка возрождения, если он не сменит привязку, то окажется в наших руках. Ты уверен что справишься?' - уточнил командир.

Он так же как и я понимал, что за 2 часа неизвестные вполне могут успеть добить монстра и свалить в неизвестном направлении. Пленник, оказавшийся в умелых руках, сможет пролить свет на то, кто они такие и как смогли оказаться в пещере босса, перехватив инициативу.

'-Принимайте', - вместо ответа я решил действовать.

Слаженный удар стел, материализовавшихся в теле игрока, гарантированно отправил последнего на точку возрождения. Я искренне надеялся, что у ГрелкуРву есть квалифицированные ребята, которые смогут произвести 'плен' и 'допрос' для воскресшего игрока. В отличие от обычной локации, возрождение в данжах происходило мгновенно, так что долго ждать результатов моего поступка не пришлось.

'-Посылка у нас! - в сообщении чувствовалось ликование: - Понапрасну не рискуй, но если сможешь отправить на респ еще кого-нибудь, то будет хорошо. Я оставил людей обладающих нужными навыками, они организуют встречу на высшем уровне.'

К этому моменту я уже телепортировался на другой карниз, и неспешно выбирал новую цель.

Оценив наносимый оружием урон, я пришел к выводу что ничего страшного нет в том, что не все стрелы удается выпускать через 'форточку'. Доспехи некоторых игроков почти не имели защитных характеристик, а для законсервированных в металл, даже двух десятков стрел вполне хватало.

В теории все как всегда было гладко, оставалось проверить на практике. Экономить было немного боязно, атаковав игрока, я рисковал быть обнаруженным, если не смогу убить его сразу. С каменного балкона, где я притаился, было видно сразу двоих, это был идеальный вариант для атаки, но не двоих же сразу. Наведя лук на спину одного игрока я передумал и прицелился во второго. Целеуказатель разделился и перед моим изумленным взором зависло сразу два красных крестика. Опустив лук, я ослабил тетиву, маркеры исчезли.

Быстренько перечитав в системном меню пояснение к взятому мной улучшению 'Дублирование' выяснил, что игрок должен был указать на каких объектах применять процесс из магии Цикла. Если игрок пилил дрова, то при неправильном

целеуказании распиленным мог оказаться и забор и сарай, если им посчастливиться оказаться рядом с горе заклинателем.

"-Так вот ты какое Дублирование", - мысленно возликовал я.

Взятое улучшение навыка вылилось в способность вести стрельбу по нескольким объектам одновременно. Вопрос вызывало ограничение за 'сложность объекта', каким образом это будет реализовано механикой игры применительно к моему билду, оставалось только гадать.

Прицелившись еще раз, какое-то время наблюдал за тем как мечутся по пещере маркеры цели. Игроки не стояли на месте, а продолжали передвигаться по пещере обстреливая монстра. Красные крестики как привязанные послушно двигались за неизвестными, удерживаясь в районе туловища.

'-Принимай двоих', -написал я.

Уверенность переполняла меня, серия из двадцати стрел сорвалась в полет, исчезнув из поля моего зрения и появившись в спинах игроков. Всплывшая цифра урона в 180 единиц над каждым из осевших трупов доказала, что разделение сработало без осечек и надетая на игроках броня им не помогла.

'-Поаккуратней там!' - в сообщении от Глеба чувствовалось удивление.

Ради охоты на игроков, я плюнул на конспирацию и прокачал пассивку 'ночное зрение' в максимум. Найти притаившихся в темноте игроков становилось довольно сложным занятием, Босса они больше не били, занявшись моими поисками.

По каким-то причинам на верх никто не смотрел, и я переместившись еще пару раз, смог выбрать хорошую позицию для атаки группы игроков. Мне удалось повесить три маркера, выцеливая четвертого я резко отпрянул, игрок неожиданно задрал голову. От неожиданности я забыл ослабить лук и продолжал удерживать тетиву в натянутом состоянии. Мое тело было укрыто за каменным уступом и я не мог видеть помеченных игроков, но камень оказался не помехой для умения моего навыка. Три красных перекрестия исправно продолжали висеть перед моим взором.

Внутренне ухмыльнувшись, я поднял лук и выпустил серию стрел. Направленные в каменный свод пещеры, стрелы не достигли потолка, исчезнув в мареве 'форточки'. Раздавшиеся внизу проклятья в мой адрес и исчезнувшие два маркера, подсказали, что выстрелы прошли удачно. Натянув еще раз лук, я погасил третий маркер, метавшийся по пещере последние тридцать секунд как мотылек.

Фиалов с маной осталось мало, выданные перед началом

рейда запасы стали подходить к концу. Для себя я решил больше не эксперементировать и выцеливать по одному фрагу, экстренное восполнение маны для следующего выстрела уменьшало мои невеликие запасы слишком быстро.

'-Ты озверел что ли? По три игрока за раз сливаешь?!'- раздраженный вопль смешанный с удивлением прилетел от оставленного на точке возрождения старшего звена.

'-Блин! Один ушел, издох от руки напарника и не возродился, - отписался через пару минут он: -это ты виноват!'

Я охренел от подобных претензий и пока собирался с мыслями чтобы что-то ответить, дождался комментария от Глеба: '-Теперь они знают, что мы их ждем и сменят точку респа'

Вдаваться в переписку стало бессмысленным, мне предстояла охота на игроков. С набором открывшихся умений мой, лук теперь мог бить не только в несколько целей одновременно, но и стрелять из-за угла. При таком перевесе в технологиях атаки, я спокойно перестрелял оставшихся. Всего чужих игроков оказалось двадцать человек.

'-Последний готов',- отписал я через полчаса Глебу.

'-Это плохо,- неожиданно ответил Гелеб, радовавшийся до этого как ребенок, он опять был недоволен: - Если рейд-босса никто не будет атаковать, он восстановит свое здоровье и все свои абилки откатит назад. Начинать повторно валить его сегодня у отряда уже не хватит сил.'

'-Буду постреливать в него время от времени', -отписался я.

За время охоты на неизвестных, босс успел восстановить больше половины здоровья, а ведь на момент падения нашего рейда, в его теле плескалось не более 10%.

-Эко ты разжирел, - сказал я, осматривая быка.

Плавно наводя лук то на одну часть тела моба, то на другую, я вешал на него маркеры целеуказания. Когда седьмой крестик занял свое место в сочленении задней ноги, система выдала уведомление, что рейтинг моба не элитный и повесить большее количество маркеров я не могу.

Продолжая прицеливаться в тело моба луком, я вешал новые маркеры, старые при этом пропадали, суммарно не превышая цифры семь. Восьмой маркер никак не хотел появляться. Похоже, что это и был параметр 'сложность объекта' о котором упоминалось в описании 'Дублирования'.

Подобрав наиболее удачную комбинацию для стрел, я отошел за каменный парапет. Точками атаки я выбрал оба глаза, впадины в основании четырех ног и отверстие под хвостом. Именно туда чаще всего наводил отрядный маркер атаки цели

игрок Аристарх.

Выходить из укрытия я не собирался, находиться в пределах прямой видимости рейд-босса в момент нанесения урона, было смерти подобно. Словив агро-метку от монстра, игрок становился трупом, если конечно герой не являлся топовым танком с поддержкой хиллеров и баферов. Мой ватный персонаж от одних масс атак, нанесенных по приютившему меня карнизу, загнется через пару минут.

Сделав выстрел, я переждал рассерженный рык моба усиленный эхом пещеры. Бык лютовал, перемещаясь стремительными рывками по пещере в поисках своего обидчика. Красный бар здоровья чуть просел, семикратный выстрел усиленный критом и множителем в расчетах должен был выдавать 1260 единиц урона. О таких цифрах наносимых одним игроком за раз я даже не слышал никогда.

'-Че это он такой помятый?' - послал мне приват-чат сообщение Глеб.

'-Какой есть, на вас не угодишь', - огрызнулся я.

Пока отряд добирался до пещеры, я мог убить босс-моба раза два. Приходилось сдерживать себя и давать монстру время на восстановление, прежде чем зарядить в его многострадальную тушу очередную порцию стрел.

'-Перекличка! Звеньевым проверить наличие состава! Доклад по готовности!' - прозвучала команда ГрелкаРву.

Найдя своих взглядом, телепортировался с карниза за их спины. Нарочно шумя ногами об камни, приблизился к запыхавшимся игрокам, стамина у всех была ниже половины.

-Потом все подробно расскажешь!- безапелляционно заявила Юля и поспешила доложить в рейд-чат что звено в полном составе.

-Внимание! Атакуем цель! Ии-Ра!- боевой клич, принятый в отряде, прозвучал под сводами пещеры.

Слаженный удар сорока трех игроков вынес последние проценты жизни из измученного босс-моба. Игроки с прокачанными навыками лута и свежевания двинулись к поверженному телу.

Не участвовавшее в добивании звено находилось у точки возрождения, семь игроков заботливо контролировали поведение пойманных героев. Система позволяла держать персонажа 'в плену' до 48 часов и применять алхимию 'эликсира правды', выход в реал не сокращал этот срок, механикой игры учитывалось только внутри игровое время. Узнать теперь 'кто' стоял за неудачами нашего отряда в последние месяцы было чисто техническим вопросом. Оставалось надеяться, что клан Арматуры

будет в состоянии нанести ответный удар по обидчикам и наш отряд примет в этом деле непосредственное участие.

Возвращаясь в замок все разговоры были только о будущей мести и нашему лидеру ГрелкаРву ничего не оставалось, как обещать ребятам приложить все усилия для ее осуществления.

14

Крепость клана 'Арматур' осталась за спиной, я уже полчаса шел на своих двоих к ближайшему городу. Пыльная дорога петляла как и прежде, огибая каменистые поля. Пожелтевшая высокая трава колыхалась под порывами ветра, погода стояла осенняя и ароматы луговых цветов сменились запахами прелых листьев. Солнце уже не могло забраться в зенит как прежде и лишь слегка пригревало мою непокрытую голову.

-Стой, - лица перегородивших дорогу игроков были хмурыми: - ты забыл сдать клановый инвентарь сержанту.

То, что за мной отправили игроков моего бывшего звена, еще больше убедило меня в прогнившей сущности руководства клана. Ребят явно обламывали, заставляя переступать через себя и совершать поступки против собственной совести.

Я молча снял с пальцев рук все кольца и бросил себе под ноги. Потерять кольцо 'Ловкача' я не боялся, даже если кинуть его в бурную реку или пропасть с высокого обрыва, предмет исправно появится у меня в инвентаре. Свойство 'нельзя потерять' работало безотказно.

Серьга из уха, два браслета и цепочка с кулоном отправились в пыль в след за кольцами.

-Робу оставлю, она моя, ты не против? - я обращался только к Юле, она единственная из членов моего бывшего звена безоговорочно приняла за 'правду' решение руководства клана.

-Снимай! - зло бросила она.

-Хрен тебе, -сказал я и чуть повернув голову себе за спину сказал: -Давай Колян, я не в обиде.

Боли не было, рога сто третьего уровня знал свое дело и с одного удара отправил меня на перерождение. В теле моего ватного перса было всего 149 единиц здоровья, повторного удара нанесенного с критом в основание шеи не потребовалось.

Выбрав точкой возрождения безопасную зону ближайшего города, я присел в ожидании перерождения. Как не парадоксально это звучит, но меня изгнали из клана, объявив всем, что я и был тем самым предателем и шпионом, устраивавшим диверсии и подставы своему отряду.

Взятые в плен игроки под эликсиром правды сказали, что их наняли сегодня в первый раз, и что заказчиком был игрок по имени ТудаСуда. На допросе я не был, так что услышать самому эту информацию мне не довелось. Для остальных игроков все произошедшее в пещере получило вполне логичное объяснение.

По общему мнению, узнав, что в отряде ищут предателя, я подговорил своих дружков и мы разыграли целое представление, с тем чтобы выставить меня в белом свете и оградить от возможных подозрений. Как все происходило в деталях каждый придумывал для себя сам, но в итоге большинство игроков в клане уверовало, что все так и было.

Я и сам понимал абсурдность утверждения, что игрок только-только разменявший 50 уровень, справился в ПВП с 20-ю игроками и после этого удерживал рейд-босса в бордовой зоне бара жизни.

Доказывать никому я ничего не собирался, так как с этого все началось и на этом все и закончилось. Стоило нам оказаться в крепости вернувшись из данжа, меня вызвали к главе клана, отконвоировав до дверей.

-Значит так, меня не интересует что ты хочешь сказать! Открывай доступ к меню своего перса и пересылай логи игры за последние сутки! - Тиофан сверлил меня злым взглядом сидя за своим столом.

-Засунь себе в жопу свои желания, - не повышая голоса сказал я.

Поведение клан-лидера и его требования для меня были неприемлемы. В пещере я сильно превысил свой лимит, истратив 'свободные очки' на прокачку в максимум 'ночного зрения', да и раскрывать детали своего билда не входило в мои планы. Обладание убийственным сочетанием навыков, заклинаний и пасивок сделало меня потенциально сильным персонажем в игре Архаика. Раскрывать секрет своего успеха мало знакомым людям в обмен на хамство, это был плевок на мою гордость.

За свою жизнь я не раз и не два оказывался в ситуациях, когда приходилось сдерживаться и переламывать себя. Безжалостный аппарат финансовой машины ломал в своих жерновах непокорных системе людей, не замечая искалеченных судеб и разбитых семей. Единственный раз, когда я поднял голову над толпой и сделал то, что считал правильным, закончился для меня потерей перспективной работы и бракоразводным процессом.

-Ты дед ничего не попутал? Мы ж тебя в реале найдем! Ты говно свое жрать будешь...

Сидевший передо мной игрок был для меня никем, а я для него являлся лишь средством в достижении неведомых целей. Моя анонимность стала тем щитом, об который разбивались все угрозы и посылы.

Мысленно поблагодарив Артемид Григорьевича за бесценный совет хранить анонимность в игре, я покинул комнату

главы клана Арматуры. Попытавшиеся задержать меня во дворе замка игроки, оценили мою способность к телепортации скабрезными словами.

За месяцы общения в клане я ни разу не проговорился в разговорах ни о том, из какого города родом, ни о том, где живу сейчас. Периодически странные вопросы задавали случайные игроки, но я отшучивался или переводил разговор в другое русло. Только сейчас я понял зачем все это было нужно. Негласный сбор информации о каждом игроке был устоявшейся практикой, навевающей грустные мысли о топ-кланах и царящих там порядках.

До момента, когда система позволит мне выйти из точки возрождения оставалось несколько минут и я постарался сообразить, что может быть все-таки известно моим врагам обо мне. Дальнейшие размышления испортили настроение. Я не скрывал, что начал играть сразу после выхода на пенсию, а значит им известны мой возраст и часовой пояс в котором живу. Также мой социальный статус пенсионера- холостяка не был секретом. Круг поиска, если меня действительно захотят найти, сужался с этой информацией довольно существенно.

Клан Арматуры и все союзные с ним кланы занесли меня в КОС лист и за мою смерть игроки не будут получать штраф к репутации. К сожалению система не работала в обратном направлении и моя репа могла слететь в фиолетовый цвет, стоит мне проявить успешную самооборону.

Логичным поступком, до которого я додумался, стало исчезнуть из данной части пространства, совершив несколько телепортаций. Пересчитав наличность, я улыбнулся, тратить в игре особо не приходилось, так как клан обеспечивал своих игроков всем необходимым для фарма. Совершить три четыре прыжка на максимальное расстояние, мне было вполне по карману.

Деньги выпавшие из меня с последней смертью составляли только 10% от всей суммы, так что у меня был еще приличный запас для путешествия. Стационарные телепорты на площадях городов могли перемещать игроков на куда более дальние расстояния, нежели изученное мной заклинание 'колодец', да и в местах, куда я собирался перебраться, мне ранее быть еще не доводилось. Личный портал мало чем мог помочь в неизведанных землях.

-Привет Леонид, - стоило выйти из точки возрождения, как ко мне подошел игрок, когда-то носивший ник ТимуриЩе.

-Привет коли не шутишь, - поздоровался я, воздержавшись от рукопожатия.

За время игры мы не раз встречались с Тимуром. Игрок Сальше помогал скоординировать наши встречи и мы славно посиживали вдвоем в тавернах до утра. Сегодняшняя встреча была неожиданной и настораживала.

-Поговорим? - кивнув в сторону таверны, предложил он.

-Давай, но без выпивки, - обозначил я свою позицию.

Как я и предполагал, офицер клана 'Арматуры' Сальше связался со своим наемным работником и дал указание встретить меня и поговорить по душам. Тимур утверждал другое, но от его слов веяло враньем за версту. В конце разговора он сам не выдержал отведенной роли и приблизив голову к моей сказал: - Вали из этой провинции, а лучше из королевства. Здесь тебе спокойной жизни не дадут.

-Боюсь, что от меня не отстанут, пока мой билд не разберут по винтикам, - усомнился я, понимая настоящую причину внимания к моей персоне.

-Фи, - скривил лицо собеседник и пояснил: - если надо, наймут игрока, что повторит твой путь. Твои специализации как и взятые заклинания известны, из раскачки в крит ты не делал секрета. Вариантов развития не так и много, если знать исходные параметры. Тем более что ты засветил свой телепорт, так что о тебе известно почти все.

Я не нашелся что сказать, мыслить такими категориями об игре, я еще не пробовал.

-Кстати, вот еще что, если надумаешь пересоздавать персонажа, то к тебе деловое предложение, - оглянувшись Тимур продолжил: -Кольцо 'Ловкача', что ты так неосмотрительно таскаешь у всех на виду, предлагают купить и не за жалкие 10 кусков, а за полновесные четверть лимона золотом. Естественно, все претензии к тебе со стороны клана будут аннулированы. Связь с покупателем через меня.

Комментировать предложение руководства клана, а это было именно их предложение, Тимур отказался, а я не стал настаивать. Расстались мы если и не друзьями, то приятелями точно, без внутреннего напряжения пожав друг другу руки на прощанье. Я обещал подумать, решив выиграть немного времени, а Тимур обещал подождать.

15

В реальном мире наступила осень, погода не баловала солнечными деньками, на небе господствовали дождевые облака. Время от времени наши посиделки под раскидистым деревом прерывала непогода. Листья пожелтели и облетели с ветвей, лишая устоявшуюся компанию крова и уюта.

Вернувшись в квартиру, последовал совету Мирона и купил через интернет сеть большой черный зонт с доставкой на дом. То, что можно было указать время доставки товара, сыграло решающую роль при выборе продавца. В семь утра завтрашнего дня покупка будет ждать меня за порогом квартиры и это позволяло планировать свои дела.

До входа в игру еще было около двух часов. Позвонив Марине, проболтал с ней полчаса и пообещал завтра пойти с ней гулять невзирая на погоду. Заварив чаю, глянул на часы, время все еще оставалось и я открыл форум виртуальности Архаика. Новостная строка на лицевом развороте привлекала мое внимание. Перейдя по ссылке, стал вчитываться в улучшения игры от последнего обновления.

'Внимание!

Для большей уникализации персонажей, в игре вводится система запрета на повторения чужих билдов. Ветка развития каждого персонажа отныне становиться индивидуальной! Повторить прокачку навыков и умений сделанную однажды кем-то из игроков теперь будет не возможно! Спешите застолбить за собой право на уникальный билд! Чтобы система засчитала Вам авторство в создании персонажа, пройди очередную специализацию как можно быстрее и никто не сможет сделать тот же выбор, что был сделан тобой!

Напоминаем, что выбор очередной специализации доступен игрокам за каждый 50 уровень'

Перечитав сообщение два раза, я окунулся в комментарии, оставленные возмущенными игроками. Большинство сходились во мнении, что подобный патч только отпугнет новичков, которые как правило повторяют успешные билды топ-героев, и лишь спустя какое-то время пересоздают персонажа, чтобы собрать свой собственный билд. Несогласное с ними меньшинство утверждало,

что 'сфера талантов' не используется игроками на текущий момент даже на 20%. Перебороть самостоятельно закостенелое мышление герои не в состоянии и игра помогает им сделать этот шаг. А если кто-то и перейдет в другую игру, то лишь для того, чтобы опять повторить чужую раскачку. Не желание экспериментировать приравнивалось к признанию собственной посредственности и недалёкости.

Будильник напомнил, что пора нырять в вирт и я с сожалением отложил чтение опусов разъярившихся в дискуссии игроков. Исходя из информации об обновленном патче, мне надо было брать сотый уровень как можно быстрее.

Если клан Арматуры действительно соберется прокачать игрока по моей схеме, то их ждет сильное удивление, о моих истинных навыках я никому не говорил. Но тем не менее я не собирался оставлять даже мизерный шанс на то, что кто-то случайно опередит меня и достигнув третьей специализации лишит меня возможности продолжить дальнейшее развитие по обдуманной схеме.

Комната, в которой я остановился на время выхода в реал, была самой дешевой, но от этого помещение не становилась менее уютным. Лежа на кровати, я обдумывал дальнейшие шаги. Намеренье бежать как можно дальше поблекло и отошло на второй план, я стал рассматривать другие варианты.

Наибольшим минусом в любой из идей, приходящих в голову, было присутствие моего имени в КОС листе местных кланов. Поняв, что если не решить эту проблему, то дальнейший мозговой штурм бесполезен, я направился в центральный храм всех богов.

В виртуальности Архаика все игроки являлись людьми, не смотря на разнообразие во внешности. Это делало не возможным возникновение распрей между героями по расовому признаку, но вопрос веры оставался открытым. Процесс 'уверования' в того или иного бога, сводился к выбору игроком одного из небожителей в городском храме. Сходив и кликнув на соответствующей статуе маркером, у игрока появлялась возможность брать фракционные задания, за выполнение которых начислялись 'очки веры'.

Центральные храмы городов имели анклавы всех существующих в игре богов. Создатели виртуальности таким образом неявно намекали, что передел влияния за территории находится в руках самих игроков. Ни одна из локаций не была застрахована от перехода под протекторат другого божества. Интересы богов были разнообразны, но чаще всего их волновал именно размер подконтрольной территории. Локации, где я провел последние полгода, находилась под пятой бога Равгала,

существенно потеснившего за последнее время богиню Вадумис и бога Саклая.

Альянс, члены которого внесли меня в КОС лист своих кланов, ходил под этим божеством и уверенно набирал силы, тесня разрозненных противников. Получая от бога Равгала очки веры, топ игроки обменивали их на вещи с редкими статами, становясь еще более смертоносными и менее убиваемыми.

Городские стражники никогда не лезли в божественные дела, считая это внутренним делом верующих. ПВП между единоверцами каралось по всей строгости местного закона, тогда как распри между иноверцами оставляли служителей правопорядка равнодушными. Мое решение принять покровительство одного из богов, избавляло от недремлющего ока местного закона. Счетчик ПК не накручивался, позволяя убивать всех иноверцев, правда лишь за пределами зон безопасных городов.

Единственный минус, который присутствовал у моего решения, это будущий гнев бога Равгала. На подконтрольной ему территории, все мобы станут для меня злее, а игроки получат задания на мое уничтожение с точным указанием положения моего перса.

'-Богиня Вадумис', - побродив по залам, я нашел нужную статую.

'Божественные бонусы:
Увеличение базового здоровья на 300% на 6 часов (один раз в 24 часа)
Увеличение силы лечебных заклинаний на 50%
Снижение расхода выносливости на 30%'

'-Не удивительно, что с такими перками твои последователи проигрывают раз за разом', - передумав становиться ее верующим, я направился на поиски статуи Саклая.

Лысый толстяк оказался не сильно лучше богини, давая своим верующим бонусы к торговле, путешествиям и привлекательности. Сообразив, что только теряю время на бесполезные поиски, я вышел из вирта, решив воспользоваться форумом игры.

С богами оказалась все сложнее, чем думалось мне по началу. Прежде всего, среди богов существовали союзы и шли войны. Ничто не было постоянным, иногда прогнозируемо, а чаще нет, взаимоотношения небожителей менялись, внося в игру свежие струи перемен. В зависимости от того, насколько плохо или хорошо обстояли дела, божественный гнев на игроков-иноверцев менялся от дружбы до ненависти.

Забракованный мной бог Саклай находился почти со всеми небожителями в хороших отношениях, позволяя своим поклонникам спокойно заниматься торговлей по всем королевствам. Какая собака пробежала между ним и Равгалом я разбираться не стал, лишь отметив для себя, что цены на повседневные товары неоправданно задраны, по сравнению с территориями других богов.

Выделив для себя всех, у кого с Равгалом были напряженные отношения, стал выискивать самого непримиримого врага.

'-Твой враг, мой друг', - афоризм крутился в голове, когда я снова зашел в вирт.

Валиш, был гоним и ненавистен практически всеми богами. Своих территорий данный индивид почти не имел, обретая где-то на задворках парочки королевств. Отличительной особенностью было то, что для изгнания этого божества из обжитых мест, боги объединялись в огромную коалицию несколько десятков лет назад. После одержанной победы, любого последователя Валиша ждал немилосердный прием в любой локации.

'Божественные бонусы:

Увеличение базового урона на 200% на 4 часа (один раз в 24 часа)

Увеличение силы бафов/дебафов на 50%

Снижение получаемого урона на 20%'

'Метка отверженный (даруется последователям бога с самой маленькой территорией влияния

Позволяет оставаться не узнанным на территории любого другого бога в течении 3 часов (один раз в 24 часа)'

Перечитав бонусы, мне стало более понятно, чего опасались остальные боги. Армия игроков под такими перками, становилась очень опасной силой, имеющей своей естественной целью захват чужих территорий.

-Верую, - встав напротив статуи Валиша, я произнес всего лишь одно слово вслух.

Выскочившее окно с запросом на подтверждение моего решения слегка пугало.

'Внимание!

На территории подконтрольной богу Равгал, минимальный коэффициент усиления уровня агрессивных существ увеличен на 240%'

'Внимание!

На территории подконтрольной богу Равгал, за вашу голову будет объявлена награда'

Вспомнив, как на кануне в одиночку валил босса, я решил, что усиление на 240 процентов мне вполне по силам. Не откладывая более, я подтвердил свое желание получить покровительство бога Валиш.

'Внимание!

Игроки Сальше, ФьютьНаХ, Филипп, Бухой, СюУлКяА, КолоSS, РитArror, СеменыЧ удалены из списка друзей.

Ваши боги находятся в состоянии войны, дружба невозможна'

Равнодушно прочитав системное сообщение закрыл его. Только Филипп мне был немного близок и мы часто болтали о жизни и политике, но дружбой наши отношения назвать было нельзя.

Состояние войны между богами сулило увеличенное количество очков веры за выполненные задания. Дополнительно, за каждого убитого врага иноверца, начислялось по одному очку веры. На обычной территории копить таким образом очки было не рационально, но в моем случае ситуация была обратной. Я был один, а врагов было много.

Выйдя на улицу из здания администрации я чувствовал прилив сил. Желание телепортироваться в дальние страны отпало само собой, да и денег на путешествие было жалко, впрочем, принятое вероисповедание отрезало пути назад.

Вторым шагом в сегодняшних делах был поиск напарника. Мне требовался помощник обладающий большой грузоподъемностью, навыком свежевания и подбором лута. Проведенное в непрерывном фарме время, показало насколько прибыльной может быть зачистка данжей.

-А если я тебя кину и весь лут заберу себе? - не унимался игрок.

-Значит ты молодец и тебе попался лох, - я уже успел порядком устать от вопросов.

-Не, ну я серьезно спрашиваю,- продолжал настаивать на ответе парень.

-Мне нужен напарник не на один раз и не на десять. Я буду играть еще лет десять пятнадцать, так что сам должен понимать, в долгосрочной перспективе потери лута от ненадежных партнеров в начале моего бизнеса нивелируются, - сказал я.

-Фига ты завернул, - ухмыльнулся он и я понял, что он придуривался все это время.

Найти сразу того, кто мне подходил, я не смог. Пришлось подавать объявление через форум игры и после предварительного собеседования через переписку встречаться с претендентами лично, назначая встречи на просторах виртуальности. Сильно сужал конъектуру претендентов географический вопрос, несмотря на обладание заклинанием телепортации, я не мог свободно прыгать в любой город по своему желанию для проведения встреч. Заклинание 'колодец' открывало портал только в известные мне локации, да и дистанция порой оказывалась чрезмерной.

За три дня поиска я переговорил с двенадцатью претендентами, сидевший передо мной был чертовой дюжиной.

-Если обо мне ты для себя все прояснил, то пришло мое время задавать тебе вопросы, - я стал выпытывать из парня его подноготную.

Сидевший передо мной игрок был девяносто седьмого уровня и имел одну хорошо прокачанную производственную профессию. Первой специализацией у него шло 'свежевание', а второй он взял 'лут'. Но вот с третьей специализацией вышла осечка, изученный 'шаманизм' не укладывался в привычный билд переносного мешка. Из-за третьей специализации парня и выгнали из клана, в котором он состоял почти полтора года. Вместо того, чтобы взять 'грузчика' как требовал клан-лидер, он решил идти собственным путем. Собственный путь в одиночку оказался трудным и малоприбыльным, парень потерял три уровня за смерть от мобов, ко всему прочему, навыки шамана оказались заблокированными до повторного взятия сотки. Нуждаясь в постоянном доходе для существования в реале, он снизил критерии отбора работодателя и наткнулся на мое объявление.

-И все же не пойму, как ты собрался в одиночку чистить данж, - в который раз спрашивал парень.

-Я тебе уже говорил, что это не твоя забота, - сказал я вставая из-за стола: - ты ничего не теряешь если пойдешь со мной. Посидишь на входе в пещеру, а когда позову, придешь и облутаешь все что сможешь.

-Если не будем в пати, то как войдем в данж? -удивился он.

-Войдем вместе, в составе отряда, - отрезал я: - но мне опыт нужен самому, так что без твоей помощи буду фармить. И вообще, я тебя вижу в первый раз в жизни, мало того, что всем лутом рискую, так еще и опыт тебе подавай...

-На сотом левеле вернется шаман, а на 150-ом я смогу взять грузчика и проблем куда складывать лут не будет, - попытался привести он контр аргумент.

-И в хороший клан тебя сразу опять возьмут, - я договорил недовысказанное в слух парнем: - ты бы не пилил сук на котором сидишь, да?

Выждав паузу и не дождавшись комментариев от потупившего глаза претендента в напарники, я закончил собеседование: - Сделаем как я решил, сходим в простенький данж для начала, а дальше посмотрим, насколько мы нужны друг другу.

Во время поиска компаньона я не покидал городов, являвшихся в игре безопасными ПВП территориями. Гуляя по улицам, я постоянно сталкивался с потенциальными иноверцами. Сделать мне они ничего не могли и лишь предлагали выйти за городские стены. Из доступного оружия оставалось мое остроумие, которое не всегда находило достойных слушателей.

Приближаясь к воротам, я активировал метку 'отверженного' и решил предупредить своего компаньона.

-Слушай, Сумкин, совсем забыл тебе сказать, - своего имени из реального мира парень так и не назвал, приходилось обращаться по никнейму: - у меня война с несколькими кланами, так что если будет заварушка, то ты не встревай. В моем инвентаре падать нечему, а ты можешь ни за что пострадать.

Выслушивать его охи и ахи было лень, я продолжал идти вперед, решив для себя что сегодня навещу данж не смотря ни на что. Даже если вещи складывать будет некуда, то деньги, не влияющие на грузоподъемность в игре, достанутся мне в любом случае.

Чем ближе мы подходили к входу в данж, тем больше игроков попадалось на пути. Идущие нам на встречу имели уставший вид и настороженные глаза, немногочисленные попутчики лучились уверенностью в себе и громко говорили о том как сегодня обязательно повезет с рандомом на рарный шмот.

-Слушай Леонид, - завидев столпившихся игроков перед входом в данж, придержал меня за рукав Сумкин: - мы забыли обсудить как будем скидываться на отступные.

-Никак не будем, - не сбавляя шага я выдернул рукав своей мантии из удерживающих ее пальцев.

Выданная системой на точке возрождения мантия новичка до сих пор была одета на мне. Денег на покупку достойного одеяния было жаль, а подманивать будущего компаньона шикарным шмотом, во время собеседования, мне казалось не правильным.

Материализовав 'фантомный лук' я взял в целеуказание шестерых игроков. Продолжая движение, встал за толстое дерево, чтобы не бросаться в глаза. Собиравшие дань за вход в данж, игроки были +120 уровня и только двое из них имели тяжелые доспехи. Для меня это ничего не меняло, как и то, что не все из них имели бога покровителя. Первоначальное намеренье заплатить из своего кармана за вход было забыто, мои первые фраги ждали меня.

-Ты чего? - только и успел сказать догнавший меня компаньон.

-А-а-а, - зашумела толпа.

Все шесть игроков рухнули как подкошенные, получив каждый по двадцать стрел в тело. Не прошло и минуты, как стоявшие законопослушно в очереди герои, ринулись вперед. Платить теперь было некому и народ торопился бесплатно пройти в данж, от халявы никто не отказывался.

-Пошли давай, чего встал, - обронил я проходя мимо остолбеневшего Сумкина.

Для того чтобы облутать останки убитого игрока, наклоняться к телу было не обязательно. Проходя мимо, я мазнул по ним взглядом, мысленно подтверждая системный запрос, что хочу поднять все доступное в инвентарь. Несколько игроков, вертевшихся поблизости от трупов, разочаровано взвыли от вида растворяющихся в воздухе тел, если бы я не поднял дроп в течении пяти минут, право на него было бы утрачено и он достался бы любому, кто окажется первым.

Народу перед входом в данж было еще достаточно много и мне без труда удалось затеряться в общей массовке, не привлекая внимания мародеров. Сумкин держался поблизости и принял приглашение в группу сразу же как я послал запрос. Переступив заветную черту, мы оказались вдвоем в созданном для нас системой пространстве.

Заходя в данж, каждая группа получала индивидуальный кусочек виртуальности, никто не мог получить сюда доступ, если не являлся членом пати. Данжи различались помимо сложности и размеров еще и временным интервалом доступа. Этот данж, в котором мы сейчас оказались, впускал игроков каждые 10 секунд.

Данжи, в которых отрабатывали навыки и собирали лут мои бывшие соклановцы, имели респ-тайм не меньше недели, а то и двух. Каким образом туда проникали чужаки до сих пор оставалось для меня загадкой.

-Теперь я почти уверен, что мы зачистим этот данж, - подал голос компаньон, переварив в своем мозгу увиденное ПВП перед входом в пещеру.

-У меня с их кланом Война, - пояснил я свою кровожадность.

-Как скажешь, - согласно покивав головой, Сумкин присел на камень: - ну, как договаривались, я тебя здесь подожду.

-Давай, - согласился я и двинулся вперед по широкому проходу.

Через тридцать метров встретился первый патруль. Пять воинов и один маг, скелеты двигались, издавая кучу шума. Я их услышал издалека и ко встрече был готов. Материализовав привычным движением лук, повесил шесть маркеров. Слаженный выстрел серией из 20 стрел вынес всю группу нежити.

Не заморачиваясь подбором лута, двинулся дальше. У оставшегося за моей спиной игрока была прокачанная специализация, позволяющая поднять с трупов в разы больше, чем достанется мне.

Пройдя еще десять метров вперед, наткнулся на следующий заслон, повторявший своим составом только-что уничтоженную группу. Глянув на выносливость и ману, раздраженно помянул бывший клан. Бижутерия, которую пришлось вернуть, регенерировала бары и уменьшала ее расход в процентном отношении.

Если бы я знал, что меня засунут в КОС лист альянса, я ни за что бы не отдал ювелирку добровольно. Что-то бы упало при смерти, но часть усиливающих украшений наверняка удалось бы зажать.

Привыкнув играть в составе клана, я не озаботился даже фиалами на восстановление для сегодняшней игры. С таким подходом к делу прохождение данжа грозило затянуться на пару недель в ожидании естественной регенерации.

Решив экономнее расходовать зеленый бар, приступил к навешиванию целеукозателей. Когда шесть маркеров заняли положенные места, стал совершать одиночные выстрелы. На пятой стреле упал скелет-маг, получив седьмую стрелу, к первому присоединилось еще трое. Последние два скелета продолжали приближаться ко мне.

Получив урон от игрока, у мобов появилась агро цель, я забыл найти укрытие и торчал в зоне их видимости. Когда

скелетам оставалось преодолеть последние пару метров, мои нервы не выдержали и я выпустил оставшиеся в запасе стрелы скопом.

Моя выносливость обнулилась, лишив меня возможности материализовать новые стрелы. Нападни кто сейчас на моего перса, защититься будет нечем.

-Первую группу ты раскатал не в пример зачетней! - кто-то громко высказал свое мнение.

Неожиданно прозвучавшие рядом со мной слова сыграли злую шутку. На рефлексе я активировал портал и переместился на 50 метров назад ко входу в пещеру. На камне ожидающего меня Сумкина не оказалось, уняв нервы, сообразил, что голос, так напугавший меня из темноты, принадлежал именно ему.

Глянув на статус бар усмехнулся. Из трех полосок только красная была полной, ни стамины ни маны больше не было. Определенно мне требовался перерыв.

'-Ты где'? - пришел приват-чат от Сумкина.

-Здесь, - крикнул я в провал пещеры, писать сообщение было лень.

Вернувшийся компаньон выглядел слегка взъерошенным. Увидев меня, сидевшего на камне в десятке метров от входа, парень заметно успокоился.

-Ты меня так больше не пугай, - сказал он.

-Кто кого напугал подойдя со спины еще вопрос, - не смотря на деланную невозмутимость, внутри у меня все клокотало и требовало выпустить эмоции наружу.

Усилием воли удалось подавить в себе недостойное настоящего лидера пати желание поорать. Как Сумкин подкрался ко мне, я не слышал, и судя по сказанным словам, убийство как первой так и второй группы парень наблюдал от начала до конца с близкого расстояния. Играя в отряде клана, я на карту никогда не смотрел, все команды и предупреждения поступали по рейд-чату. Моя безалаберность, сегодня обернулась конфузом перед новым напарником.

-Расскажи лучше подробно обо всех пассиваках и навыках, что у тебя есть, - я решил, что нужно лучше знать человека, с которым находишься один на один в темном и мрачном подземелье.

-...а еще у меня из шаманизма на выносливость дух вкачан на двоечку, - заявил он под конец перечисления своих достоинств и сам же смутился, буркнув под нос: -хотя сначала надо сотый уровень вернуть.

Слушая парня до этого момента в пол уха, я навострился. Поддержку в выносливости обрести было бы совсем не лишним.

-Вижу что шуметь топая ногами и привлекать к себе мобов ты не будешь, - преследуя свои цели, разрешил я: - так что можешь идти вместе со мной.

Поднявшись с облюбованного камня, я двинулся вперед. Пройдя сорок метров, я обернулся и понял, что опять остался один. Сумкин склонился над первой группой поверженных скелетов и занимался своим делом. С моей невнимательностью к окружающей обстановке надо было что-то делать. Если оставить все как есть, то рано или поздно я попадусь в ловушку. И будет хорошо, если меня поймают мобы, намного хуже будет ситуация, если ловцами будут игроки.

-Свежевание требует времени даже со скелетов, - заметив, что я вернулся, он прокомментировал задержку не дожидаясь очевидного вопроса.

Через шесть часов мы сидели недалеко от логова босса этого данжа. Усталость давала себя знать, кажущиеся несложными действия выматывали если не физически так морально.

-Как думаешь Леонид, осилишь босса? - подал голос Сумкин.

-Ну, есть пару мыслей, - неопределенно высказался я.

Взявший два уровня с перепавших ему очков опыта за прохождения данжа, игрок был полон энтузиазма. До зачетного сотого уровня ему оставалось совсем не много. Я в свою очередь был пятьдесят девятым и мой шестидесятый так же маячил из-за горизонта.

-А что за мысли? - парень был готов помочь почти всем, что у него было.

-Слушай, коли уж мы будем вместе играть, то я могу взять себе один навык на основе выносливости, - сказал я и повернув к нему свое честное лицо, добавил: - но тогда тебе придется вкачивать духа до десятки, и лучше это сделать, до того как я начну бить босс-моба.

-Не вопрос,- неожиданно легко согласился он: - в моем плане раскачка бафа на выносливость приоритетная, без нее мне лут далеко не утащить, грузоподъемность от грузчика в основном влияет на силу.

-Хорошо, - мысленно потирая руки, сказал я: -значит сначала я бью свиту, а ты, как только аппаешь сотку, сразу врубаешь свою ауру.

- Все будет тип-топ! - раздухарился Сумкин.

Глянув на полные статус бары, я встал с пригретого места и похрустев шеей направился к заждавшимся нас монстрам.

16

Настроение было не очень. Не успели мы покинуть данж, как на выходе из пещеры нас отправили на круг возрождения. Убитые шесть игроков не остались неотомщенными, клан подтянул своих бойцов и они сливали всех, кто прошел внутрь без оплаты. Восстановить по логам игры кто платил, а кто нет, оказалось не так и сложно. Всех, кого не было в списке, каратели пускали в расход.

Из моего инвентаря выпали неплохие поножи, доставшиеся лутом со сборщика платы за вход, их я хотел выставить на аукцион. Инвентарь Сумкина так же полегчал на 30 процентов. Под конец данжа, парень собирал только ценный дроп, даже его грузоподъемность оказалась не достаточной, чтобы вынести все, что оставляли мобы после своей смерти.

Успокаивала мысль о том, что этот данж клану придется проходить по новой. Получив бафф от апнувшегося Сумкина, моя выносливость взлетела вверх, подстегнутая 50 процентным божественным бонусом. Победить после этого элитного боса оказалось делом двух часов. Выросший уровень моба за коэффициент увеличения на целых 520% сделал финальную схватку крепким орешком.

Подтвердив системное сообщение, я, на правах победителя, передал зачищенный данж под покровительство бога Валиша. Оставалось теперь только гадать, на сколько поднимется уровень боса этого данжа, когда в него заявятся верующие в другого бога игроки.

Из пати Сумкин выходить не торопился, наступил главный момент в проверке надежности наших отношений. Но парень медлил и мне это не нравилось.

-У тебя навыка торговли нет? - затравленно посмотрев на меня, спросил Сумкин.

-Нет и не будет, - отрезал я: - иди продавай.

-Как скажешь, - согласился он и непонятно зачем уточнил: - продаю все, деньги пополам, как договаривались.

-Давай-давай, - устав ждать развязки, поторопил я.

Величина выгоды, которую мы недополучим, меня не особо волновала, главным было проверить, как парень поведет себя, получив выручку с продажи лута. Стоя рядом с отчаянно торгующимся игроком, я еще раз убедился, что сделал правильное решение при выборе реалистичности торговых сделок. Торговаться до срыва голоса и летящих из рта слюней

было однозначно не моим призванием.

Из задумчивости меня вывел звук пришедшего системного сообщения, полученные монеты упали на игровой счет. Сумма оказалась больше, чем я ожидал. Учитывая, что рарные перчи, упавшие с босса и выставленные на аук, еще не продались, сегодняшний день был более чем удачным.

-Когда снова в данж? - компаньон светился от счастья.

-Завтра,- сказал я, внутренне облегченно выдохнув, искать нового партнера было откровенно лень: - прыгаем в Раниж, выход из города в 14:00 по столице. Телепорт за свой счет, ты теперь при деньгах.

= =

Накрытый празднично стол утопал в полумраке от света свечей. Совместный ужин был новинкой в наших отношениях, раньше Марина не проявляла желания придавать нашим встречам романтический антураж.

-За тебя! - она подняла свой бокал на уровень своих глаз.

-За тебя! - ответил я, с улыбкой смотря на ее счастливое лицо.

-И даже не спросишь, что за повод? - дав время попробовать на выбор несколько блюд, Марина лукаво стрельнула хитрыми глазами в мою сторону.

-День рожденье? - обмирая от пришедшей на ум догадки, я мысленно запаниковал, не зная, как смог пропустить столь важный для некоторых людей момент.

-Не-ет, - сложив губы трубочкой, она сделала вид, что разочарована моим ответом.

-Тогда не знаю, - эта черта характера не нравилась многим из моих бывших знакомых, но даже ради нравящейся мне женщины, я не смог пересилить себя и ответить по другому.

-За начало новой жизни! - Марина вновь подняла бокал, сделав вид, что ее не покоробило от моих слов.

-За жизнь! - отсалютовал я.

Через несколько дней Марина не подошла к телефону. Забеспокоившись, я решил наплевать на расписание входа в игру и направился к ее дому. Перед подъездом пятиэтажки стоял грузовой фургон, несколько рабочих и какие-то люди в штатском суетились вокруг.

-Лёнечка-а! -Валентину Павловну я даже не сразу узнал, выскочившая из своей коморки, растрепанная консьержка повисла на моих плечах: - Мариночка то умерла-а-а!

Ничего не понимая, я одной рукой придерживал рыдающую на моей груди женщину. Поверх ее седой головы было хорошо видно, как с большими предосторожностями из лифта выносят игровой кокон виртуальной реальности. Капсула была мне знакома, Марина сама раскрашивала боковые панели, вписывая технологическое устройство в интерьер своей квартиры.

-Умерла-а-а, - продолжала всхлипывать консьержка.

Почувствовав, как подгибаются колени, я с трудом заставил себя удержать равновесие. Страшная догадка заполонила мои мысли, вытеснив из головы все постороннее. Спустя какое-то время, я смог сосредоточиться на происходящем вокруг.

-Вам предоставлен дополнительный выходной, который не будет учитываться при исчислении пропусков посещения виртуальной реальности Архаика, - невзрачный мужичок стоял рядом, консьержка куда-то исчезла: - а так же....

-Откуда знаете? - перебил я говорившего, фокусируя свой взгляд на одетого в штатское: -Откуда знаете об Архаике?

-Я являюсь куратором программы 'о виртуальных играх' в этом районе и знать все о своих подопечных моя прямая обязанность, - в казалось бы простом ответе просквозил двойной смысл.

Продолжая пялиться на не запоминающееся лицо, я с какой-то болезненной отстраненностью понял, что все ухищрения пенсионеров-игроков известны соответствующим структурам. И кто во что играет, и кто с кем встречается, и кто о чем говорит.

-Что с Мариной? - уже зная ответ, я хотел ошибиться.

-Светлова Марина, возраст 48 лет, капсула зафиксировала смерть в четыре утра двадцать три минуты, - напоминая бездушного робота, сухо ответил куратор.

-Во что она играла? - зачем-то спросил я.

-Это конфиденциальная информация, - отказался отвечать штатский.

Мое желание вытрясти из него ответ, не состоялось. Грузовой фургон тронулся с места, разом сменив направление моих вопросов.

-Где ее похоронят? Я хочу присутствовать, - проводить в последний путь, ставшего за последние месяцы дорогим для меня человека, было той малостью, которую я в состоянии был еще сделать.

-Согласно заключенного договора 'о виртуальных играх',

тело игрока, после установленного факта смерти, становится собственностью государства и не подлежит выдаче ни родственникам ни знакомым, - посмотрев на меня, он добавил: - советую перечитать договор, в вашем случае, есть точно такой-же пункт.

Артемид Григорьевич нашел меня сидящим на скамейке у подъезда Марины. Что-то говоря, он увел мое безвольное тело, приобняв за плечи. Вкуса у спиртного я не чувствовал, но через какое-то время организм сдался от количества выпитого и я провалился в забытье.

17

Последующая неделя прошла как в тумане. Покупая расходники и проходя данжи, я действовал как бездушный организм, выполняя привычные действия на автомате. Несколько раз мы с Сумкиным умирали, лишаясь собранного лута и очков опыта. Напарник реагировал на каждую смерть очень эмоционально, на что я лишь равнодушно пожимал плечами, пропуская мимо ушей его возмущения.

До сотого уровня персонажи росли не в пример быстрее, чем те, кто переваливал знаковый рубеж. На текущий момент Сумкин был лишь 118 уровня, тогда как я вчера взял сотый. Привычным движением подтвердив переход данной локации под нового бога покровителя, я получил игровое извещение, что мне доступна возможность сменить класс персонажа.

Я выбрал мага еще в самом начале игры и о возможности смены класса даже не подозревал. Постаравшись разобраться в том, из-за чего мое апатичное состояние уступило место слабому интересу, я понял, что не хочу больше прятаться и бить из-за угла. Злость и ярость от бессилия изменить что-либо в реальном мире требовали выхода, но ближний бой, с возможностью смотреть в застилаемые смертельной пеленой глаза поверженного врага, для магов был заказан.

Я стоял перед статуей Валиша, посетив ближайший храм богов. Другого способа получить желаемый класс я не знал и оставалось надеяться, что меня сочтут достойным.

'Внимание!
Вам предлагается получить класс Паладин
Штраф за смену класса: зависит от отношений с богом-покровителем
Принять? Да\Нет'

На штрафы мне было плевать и я подтвердил предложенный выбор. Путей развития паладинов оказалось не так уж и много, разделяясь по критериям на защиты, поддержки или атаки.

'Внимание!
Желаете изучить начальную специализацию

Каратель?

Каждые 5 лвл +1 очко к ловкости +1 очко к силе

Божественные бонусы утраиваются

Принять? Да\Нет'

Нервно хохотнув, я зажмурился, боясь вспугнуть удачу. Если я все правильно понял, то и без того читерские бонусы от Валиша становились панацеей от всех противников. Скрестив пальцы, я дал согласие и открыл глаза, уставившись на выскочившее системное окно.

'Внимание!

Божественные бонусы изменены:

Увеличение базового урона на 200% на 9 часов (один раз в 24 часа)

Увеличение силы бафов/дебафов на 150%

Снижение получаемого урона на 60%'

Чуда не произошло, увеличение наносимого урона осталось 200%, получив лишь увеличение в три раза у продолжительности в сутки. Бафы, дебафы и снижение входящего урона изменились штатно.

'Внимание!

Использование метки 'отверженный' недоступно.

Карающая длань паладина находится в постоянной готовности, повергая врагов и наставляя на путь истинный заблудших иноверцев'

Программисты игры очевидно решили, что с такими прибавками к характеристикам герой не должен прятаться от других игроков и ходить по чужим территориям не узнанным.

'-И это правильно!' - согласился я.

Отойдя от статуи, я двинулся на выход из храма, решая, что делать дальше. Если бог Валиш штрафанул меня на все абилки изученные ранее, то складывать мобов пачками, как и раньше, станет затруднительно.

Остановившись у стрельчатого окна, я прислонился к стене и раскрыл 'сферу талантов'. К моей радости ни одно из созвездий не померкло, все изученные ранее заклинания и умения остались активными.

Перейдя на вкладку отношений с божественным пантеоном, обнаружил 'признательность' со своим покровителем. Стоявшие напротив имени бога цифры подразумевали, что я могу обменять очки веры на что-нибудь полезное.

Невольно порадовавшись, что раньше не вспомнил об этой возможности, я развернулся и направился назад к статуе Валиша. Репутация зависела от веры, обменивая ее на вещи, я мог скатиться до 'нейтрального', существенно увеличив шанс штрафа при смене класса.

Начав ознакомление с доступными к обмену предметами, я с трудом задавил первый порыв взять меч и щит. Оружие манило своими характеристиками, но я решил потерпеть и досмотреть до конца весь предложенный к выбору ассортимент. Дойдя до колец, сережек и ожерелья, я понял, что выдаваемая в клане Арматур бижутерия была полным убожеством и плевком в сторону ювелирного искусства.

'Кольцо Бамбулы
Сила +100%
Ограничение: параметр сила не может быть больше уровня игрока
Особенность: нельзя передать, потерять, продать, украсть'

Если бы не ограничение, я взял бы семь колец и больше ни о чем не думал. К сожалению стать багоюзером в полной мере было не возможно. Я ограничился четырьмя штуками, прикинув, что даже несмотря на ограничение, вплоть до трехсотого уровня все равно буду иметь максимально возможный параметр в силе.

'Ожерелье Одухотворенного
Восстановление всех статов ускоряется +250%
Ограничение: значение восстанавливаемого параметра в единицу времени не может быть больше, чем уровень персонажа
Особенность: нельзя передать, потерять, продать, украсть'

Ткнув несколько раз в меню выбора, я ничего не добился. Репутация с Валишем скатилась в 'равнодушие' и жалких семи очков веры было не достаточно, чтобы бог расстался с понравившейся мне бижой. Закрывая меню, я почувствовал, как ко мне возвращается желание одержать очередную победу в

данже. Апатия последних дней окончательно ушла, вытесненная энергией жажды действовать.

Жить дальше, сдерживаясь и выгадывая у жизни тусклые денечки, стало противно. Ушедшая навсегда Марина, сдернула пелену с моего предвзятого мнения о смерти. Решив отдаться игре, окунувшись в максимально возможный хардкор, я подспудно надеялся перегореть и уйти туда же, куда ушла и она. Только после того, как Марины не стало, я понял, как сильно успел к ней привязаться и даже, может быть, полюбить.

Новый класс должен был помочь мне взвинтить ощущаемые персонажем эмоции, ничто так не будоражит кровь, как щелкающие в нескольких сантиметрах от лица острые зубы босс-моба и рвущие с мясом до кости удары когтистых лап.

Я шел по городским улицам и улыбался самому себе. Отчего-то ставших уже привычными придирок и предложений выйти за стены города от встречающихся на моем пути иноверцев было не слышно. Игроки отводили глаза или смотрели сквозь, как если бы межу нашими покровителями не было вражды.

-Я бы хотел посмотреть вон тот щит, - указав на стоявший у дальнего стеллажа предмет, я сделал доброжелательное выражение лица.

Владелец магазина лишь пожал плечами, перед моим взором высветилось окно купли-продажи. Скрипнув зубами, я покинул торговую лавку. Для того, чтобы применить заклинание 'копи-пасте' мне необходимо было подержать предмет в своих руках, покупать масштабирующийся щит не входило в мои планы. Тоже самое касалось и меча, продуманная новая тактика требовала фантомной экипировки.

'-Сумкин!' - вспомнил я.

С последнего данжа мы подняли хороший лут, среди выставленных на аукцион вещей были и щиты и мечи. Они был в разы хуже того что я хотел, но на первое время и этого было достаточно. Пока я шел до центральной площади, в голове возникла другая идея. Денег заработанных в игре хватало на то, чтобы прикупить на торговой площадке приглянувшуюся вещь. Ну а после того, как я ее 'скопирую', ничто не помешает мне выставить ее повторно на аук.

Щит был хорош, ромбовидный, с шишечкой в самом центре и остро заточенными краями. Предмет был масштабирующийся и заставил выложить практически все имеющиеся деньги за свою покупку. Взяв его в руки, я активировал заклинание.

'Фантомный щит 'ГРАЦ'

Физическая защита: = 7 ед.* выносливость

При нанесении критического удара: оглушение цели (интенсивность и продолжительность зависят от навыка)

Расход за призыв: 154 ед. выносливости'

Я стоял и не знал, плакать мне или смеяться. Щит, на который я скастовал заклинание, рассыпался в руках, оставив лишь бурый песок на пальцах. Появившаяся в книге заклинаний соответствующая запись, объясняла в какой-то мере, почему так произошло. Сказать однозначно, стоила ли возможность призывать фантомный щит потерянных денег я не мог. Чтобы лучше разобраться с тем, что же мне досталось, я углубился расчеты.

У фантомного щита 'Грац' шанс оглушения будет равен ста процентам при условии, что я продолжу поддерживать уровень ловкости на значении, равным уровню своего персонажа. Выучив соответствующий навык, такой штуковиной можно станить мобов, не опасаясь получить немедленную сдачу. Но даже если мне прилетит 'ответка', то имея 365 пунктов выносливости на своем сотом уровне, я получал от фантомного щита более 3600 единиц защиты. Такой параметр имел далеко не каждый латный доспех, что в какой-то степени успокоило меня за мысли о потраченных деньгах.

Глянув на цифру расхода у призыва фантомного щита, я сообразил, что с уменьшением зеленого бара выносливости в бою, моя физическая защита так же будет уменьшаться. Это накладывало сильные изменения в первоначально придуманную мной тактику ведения боя, по всему выходило, что первый данж придется проходить не спеша, нарабатывая новые связки и комбинации.

18

-Ме-Ме-е, - это все, что смог сказать Сумкин, когда увидел одетые на мое тело стальные доспехи.

Прогрохотав мимо замершего столбом напарника, я направился к городским воротам. Минут через пять он догнал меня, но способности к связанной речи так и не приобрел.

-Что-то не так? - не выдержал я, заикающийся Сумкин был еще более невыносим, чем Сумкин, пытающийся шутить.

-Меч тоже есть? - наконец то парень выговорил свой вопрос.

-И меч, и щит, - подтвердил я.

Особой необходимости натягивать на себя доспехи в пределах городской черты не было, но взятый навык ношения тяжелой брони требовал свободных очков для прокачки, а тратить сверх необходимого я не хотел. Вкладывая по единичке, я прислушивался к происходящим переменам. Когда мои шаги стали легкими и уверенными, а звук бьющихся друг о друга металлических частей доспеха прекратился, я счел результат приемлемым.

Вкинув восемь из десяти возможных, в моей походке появилась былая грация персонажа, имеющего высокий параметр в ловкости. Но это не сильно успокаивало. Глубоко вздохнув я посмотрел на еще не изученное на небосклоне сферы талантов. Яркие звездочки приветливо моргали, предлагая продолжить изучение кучи полезных навыков, но я сдержался.

После того, как купленный вчера на аукционе щит рассыпался бурым песком, я перевел из реала недостающие средства и купил присмотренный ранее меч. Учитывая то, что жить до глубокой старости я передумал, необходимость чахнуть над имеющейся суммой денег на черный день отпала сама собой.

'-В жопу!' - сказал я сам себе и скастовал заклинание на новый меч.

Рассыпавшись так же как и щит, масштабирующееся оружие перешло в нематериальную форму существования, приятно, впрочем, порадовав изменившимися статами.

'Фантомный меч Фетон
Физическая атака: = 0.2 ед.* здоровье
При нанесении критического удара: кровотечение (интенсивность и продолжительность зависят от навыка)
Расход за призыв: 215 ед. выносливости'

Так же как и щит, меч, во время сражения, менял свои параметры. Чем меньше будет параметр моего здоровья, тем слабее будут наносимые удары. Отказать в логике программистам было сложно, но это совсем не облегчало игровой процесс, что, впрочем, меня только радовало.

'-Только хардкор! Только адреналин!' - напоминал я сам себе.

Пассивный навык 'Оглушение', как и 'Кровотечение' я изучил по максимуму, истратив половину накопленного запаса свободных очков. Теперь 'Оглушение' действовало даже на цели выше меня по уровню в пять раз, а продолжительность стана равнялась двум секундам. У 'Кровотечения' в максимальной раскачке перки были не хуже, с продолжительностью в целых полторы секунды и со снижением интенсивности дота каждую десятую секунды на пять процентов от изначально нанесенного урона.

Учитывая то, что я каждый свой удар и щитом и мечом буду наносить с критом, вырисовывающаяся картина была очень многообещающей.

-Ты же обещал вторую специализацию в магии Пространства взять?! - думая все это время о чем-то своем, Сумкин выдвинул неожиданное обвинение.

-И что? - я даже сбился с мысли, не понимая к чему он клонит.

-Ну как же, а телепорт? - напарник всем своим видом выражал вселенскую обиду.

-А-а,- дошло до меня и, не глядя на парня, я коротко обронил: - забудь.

После первого случая, когда нас убили на выходе из данжа, мной было принято решение больше не светиться перед обиженными кланами и уходить телепортом. Обладая заклинанием индивидуального пользования, я убивал Сумкина, отправляя парня на круг возрождения с полегчавшим инвентарем. Все, что игра оставляла после его смерти, мне приходилось пихать в свой заранее опустошенный мешок. Найти на ауке легендарку с процентным уменьшением веса и повышенным количеством ячеек пока не удавалось, но купленная с доходов от проданных вещей рарная сумка частично компенсировала потери.

-А как мы теперь..., - задать свой вопрос до конца Сумкин не успел.

Не снижая скорости, я прямо из седла своего маунта расстрелял восемнадцать игроков, находившихся на охране у входа в выбранный на сегодня данж. Локация была так себе, но

все окрестные кланы уже были наслышаны об участившихся нападениях и охраняли свое добро усиленными отрядами. Терять доверенные богом-покровителем территории было чревато ухудшением репутации с небожителем и как следствие охлаждением отношений со всеми союзниками. Предпринятые меры по усилению охраны на входе в этот данж ребятам не помогли и я прошел вместе с Сумкиным в общей толкучке осчастливленных игроков в распараллелившуюся локацию.

-А я думал, что ты с луком завязал, - наконец-то смог выразить свою мысль в словах напарник, оборвавшихся еще перед входом в данж.

-Сегодня тестовый прогон, буду гамать новые заклинания, если не хочешь улететь на респ, сиди тут, - предупредил я парня, не желая вступать в бесполезную дискуссию.

-Да, да, я здесь тебя подожду, - словно болванчик, Сумкин закивал головой, боясь снова потерять уровень персонажа из-за смерти от мобов.

Мне и самому не хотелось, чтобы парень видел мои неудачи, а то, что они будут, я даже не сомневался. Чтобы привыкнуть к фантомному луку, мне потребовалось почти два месяца ежедневной игры. Меч и щит были непривычным оружием и надеяться на быстрый успех не приходилось.

Выбранный на сегодня данж представлял собой разветвленную сеть подземных переходов, по старинной легенде, находящихся под разрушенным в стародавние времена замком. Чадящие факелы вдоль гулких переходов, стены и пол из крупных каменных блоков, свисающая с подволока паутина. Иногда проходы разветвлялись, расходясь на два или три яруса, но спустя три четыре сотни шагов, снова сходились.

Мобов с дальнобойным оружием в начале локации не было. Оставаясь в основном проходе, у меня имелось достаточно времени на умерщвление зомби, пока с верхних ярусов спешили на помощь гремящие доспехами скелеты. По информации из сети, мумии с заклинаниями из магии Времени появлялись только ниже пятого этажа, меня это вполне устраивало, давая время приноровиться к новому оружию.

Материализовав фантомный шит Грац, я выставил его вперед, загораживаясь от нацелившегося на меня зомби. Расстояние между нами медленно сокращалось, переваливаясь на своих ногах, зеленовато-склизкий моб заранее вытянул в мою сторону верхние конечности.

'-Блин, щит-то великоват', - оценивая на глаз расстояние между когтистыми лапами и ширину своего щита, я задумался куда лучше нанести удар.

Поставив ноги соответствующим образом и пригнув чуть вперед левое плечо, я активировал навык, завязанный на положение тела. Красный маркер появился на груди моба, показав, куда придется оглушающий удар. Смесить прицел я не успел, последние метры зомби сократил на удивление быстро. Активированный навык не подвел, сработав на опережение в штатном режиме без моего участия.

Материализовавшийся меч в правой руке сделал плавный замах и полоснул моба по плечу. Навык удара я решил не использовать, желая проверить на что способно чистое кровотечение. Грязно желтая жижа, заменявшая судя по всему в теле зомби субстанцию крови, стала выдавливаться из резанной раны густыми толчками. Пассивный навык сработал, повесив дот на полторы секунды. Цифры урона, начавшаяся от 86 единиц, стала плавно уменьшаться, всплывая над зомби каждую десятую секунды. Несложный подсчет показал, что к концу дота из моба уйдет порядка 820 единиц здоровья.

Примерившись еще раз, ударил повторно щитом в грудь моба, чуть расставленные в стороны от эффекта оглушения когтистые лапы уже не вызывали опасения. Второй стан наложился на первый, обновив двухсекундную неспособность сопротивляться у моего противника. Занеся фантомный меч Фетон для второго удара, я активировал навык 'удар Лист'.

Из всего многообразия имеющихся к изучению приемов владения мечом, я выбрал навык с самым маленьким требованием к выносливости.

'Навык 'удар Лист'
Уровень: 1/10
Урон: 3 ед*уровень навыка
Ограничение: только для полуторных мечей
Стоимость использования: 7 ед. выносливости'

Совершенно не привлекательный навык, доступный для начальной специализации Каратель и прокаченный в единичку, при использовании изученных мной навыков, заклнаний и пасивок, дал цифру нанесенного урона в 1435 единиц, что оказалась совершенно ошеломляющим. Зачастивший после этого дот кровотечения добил зомби на седьмом или восьмом такте.

Не поверив собственным глазам, я раскрыл интерфейс и принялся за пересчет наносимого урона.

'Фантомный меч Фетон

Физическая атака: = 0.3 ед.* здоровье
При нанесении критического удара: кровотечение (интенсивность и продолжительность зависят от навыка)
Расход за призыв: 215 ед. выносливости'

'Навык 'удар Лист'
Уровень: 1/10
Урон: 3 ед*уровень навыка
Ограничение: только для полуторных мечей
Стоимость использования: 7 ед. выносливости'

От удара мечом, нанесенного с навыком, урон составил всего 89.7 единиц. Дальше вступало в силу четырех кратное усиления от крита и от прокачанного до десятки множителя.

'Пассивный навык 'Множитель Критического удара'
Уровень 10\10
Наносимый урон 0.4 х на уровень навыка
Применяется только к ударам наносимым с критом'

Получающаяся цифра составила 1435.2 единицы и слегка успокоила мою паранойю. По какой-то причине крит срабатывал только при использовании навыка, первый удар, нанесенный просто так, не активировал заложенные в механику игры скрипты.

'-Учтем', - сделал я себе пометку на память.

Продолжив рассматривать имеющиеся в наличие пассивки, задумался о 'дублировании'.

Для проверки работоспособности навыка нужно было сагрить двух мобов и в первую очередь применить 'оглушение' и лишь затем 'Лист'. Выбрав в целеуказатель первого моба, а потом, не меняя своей позы, второго, мне удалось повесить каждому зомби по красному маркеру на грудь.

'-Работает', - порадовался я.

Между целями было около десяти метров, но это меня нисколько не насторожило. Помня, как телепортируются мои фантомные стрелы свозь 'форточку', я с расстояния в десяток метров от мобов, активировал оглушение.

'Пассивное заклинание Форточка

Позволяет телепортировать предмет через мини-портал

Расход маны на поддержание портала в активном состоянии: 1 ед. в сек

Действует только на материализованные предметы'

Картинка моргнула перед глазами, как если бы я оказался в двух разных местах одновременно и при этом у меня было четыре глаза. Оказавшись спустя мгновение на прежнем месте, я испытал чувство головокружения и потери ориентации.

К тому времени, когда мировосприятие устаканилось, оба зомби оказались на расстоянии нескольких метров от моего перса и были готовы совершить свой коронный рывок к 'мясу'. Повторная активация 'оглушения' уже прошла мягче, смещение картинки перед глазами оказалось минимальным. Не особо задумываясь о том, от чего так произошло, я поспешил нанести удар материализовавшимся в правой руке мечом.

Очередного раздвоения пространства не произошло. Оторвавшись от наблюдения за участившимся дотом цифр урона у находившегося справа моба, я кинулся ко второму, по какой-то причине избежавшего дублирующегося удара. Изученное в кап 'кровотечение' не подвело и обе цели осели бесформенными кучами грязной зелено-желтой субстанции на каменные плиты пола.

Отойдя от продолжавших даже после смерти вонять упокоенных трупов, я раскрыл логи игры. Пятнадцатиминутное копание в системных сообщениях позволило найти закономерность в произошедших событиях. Атака фантомным щитом проводилась с использованием пассивного навыка 'оглушение' и 'форточка' сработала без осечек. При попытке атаковать мечом, активный навык 'удар Лист' не прошел требований, так как не имел никакого отношения к магии Цикла.

'Пассивный навык: Дублирование

Уровень: 10\10

Количество процессов: зависит от сложности, но не более уровня навыка

Применимо только к заклинаниям магии Цикла'

Продолжив копаться в поисках решения проблемы, я зацепился взглядом за свое любимое заклинание.

'-А почему нет?' - спросил я сам себя, скрестив мысленно пальцы на удачу.

'Заклинание 'Поршень'
Уровень: 30/50
Цикл повторений: = 5 раз*уровень заклинания
Скорость: 4 сек \уровень заклинания
Затраты на один цикл: 1 ед. выносливости'

Поднятое до тридцатки, заклинание гарантировало увеличение наносимого урона в 150 раз. Ко всему прочему, оно было из созвездия магия Цикла, что позволяло надеяться на устранение конфликта, возникшего с пассивкой 'Дублирование'. Пройдя вперед, я взял на целеуказание следующих зомби, двое умертвий копались в сваленных вдоль стен кучах мусора и не обращали пока на меня никакого внимания.

Очередное расслоение видимого обзора и я нахожусь на прежнем месте пытаясь побыстрей прийти в себя. Как и в прошлый раз, активную позу с выставленным перед собой щитом удалось занять в самый последний момент. Сагрившиеся мобы успели отойти от стана и приблизиться ко мне на расстояние в пять метров.

Повторно оглушив мобов, я замахнулся фантомным мечом перед тем как нанести удар. В отличие от активного навыка 'удар Лист', заклинание 'Поршень' не было завязано на определенный жест или позу, что позволило активировать мысленным посылом соответствующую иконку в панели быстрого доступа. Очередной калейдоскоп перед глазами закончился феерическим зрелищем.

Активное заклинание размножило обычный замах мечом, сработав сквозь открывшееся в пространстве два портальных окна 'форточка'. Смазанным движением, сто пятьдесят фантомных лезвий нанесли удар в отмаркированные места, уложившись по времени в 14 десятых секунды.

Цифра нанесенного урона в 215 тысяч оказалась настолько значительнее параметра здоровья у зомби, что игровая механика сочла правомерным реализовать визуализацию смерти псевдоживых организмов в виде взрыва, разметавшего во все стороны куски гниющей плоти и слизи. Словно в насмешку над моими стараниями, никакого лута от погибших мобов не осталось, что несколько поумерило мой пыл.

'-Сумкин меня убьет', - подумал я.

-Вот это да! - раздалось за моей спиной.

Я замер в скрюченной позе, оказавшись скованным неизвестной силой.

- Маг-Паладин, - вслед за голосом в поле моего зрения появилась девушка.

Выйдя из-за спины, она обошла меня по широкой дуге, не приближаясь ближе, чем на десять метров.

-Ты меня удивил, - наконец-то остановившись, девушка махнула в воздухе зажатым в правой руке жезлом.

Сковывавшая мое лицо сила ушла и я почувствовал, что могу говорить.

-Колодец, - чуть слышно произнес я.

Активировать привычным способом закл с панели быстрого доступа игрового интерфейса не получалось и я воспользовался резервным вариантом. Ставшие уже привычными, кабалистические знаки вспыхнули вокруг моих ног. Торжествующий взгляд, почти вырвавшегося на свободу игрока, наткнулся на скептическую усмешку, замершую на лице девушки. Сообразив, что уже давно должен был оказаться за сотни метров от этого места, я посмотрел вниз.

На каменном полу, две светящиеся окружности из постоянно меняющихся знаков, сражались друг с другом. Впрочем, сражение было не равным. Созданный моим заклинанием телепортации ярко белый круг медленно но верно пожирался внешним кругом, состоявшим из багрово-красных символов. Спустя пару мгновений белый круг погас, а синий бар маны у моего персонажа оказался обнуленным.

-Чародейка, - выдохнул я, вспомнив вскользь прочитанную где-то информацию.

-Да! Это я! Приятно-приятно, - неизвестно с какой радости, девушка развеселилась, начав кружиться вокруг собственной оси.

Длинная юбка разошлась куполом, позволяя рассмотреть точеные лодыжки своей хозяйки. Я невольно залюбовался ее движениями. Проявление такой непосредственной радости порой встречается у детей, не знающих ни горестей ни печалей взрослого мира. Мрачный антураж данжа и непонятные проблемы невольно отошли на второй план в моем сознании. Я улыбнулся.

-Ой, - резко остановившись, она хлопнула по подолу юбки двумя ладонями, заставляя купол осесть вниз.

-Меня зовут Леонид, - представился я.

-Я знаю, - грубо отрезала чара, еще секунду назад казавшаяся взбалмошной девочкой.

Решив за благо помолчать, я дал пленившему меня игроку возможность высказаться, если конечно же игрок имела на это желание. Словно и в правду не зная, что делать дальше, чародейка принялась нарезать вокруг меня круги нервными

шагами.

-Вот кто тебя просил вчера играть а? - наконец-то остановившись напротив моего лица, она возмущенно уперла кулачки в свои бока: - не мог один денек поторчать в городе? И что мне теперь делать? А может давай так, ты никому не скажешь? Окей?!

-Хорошо, не скажу, - послушно согласился я, желая, как можно быстрее оказаться подальше от этой ненормальной.

-Не скажешь что? - заданный вопрос заставил усомниться в предположении о ее невменяемости, судя по всему со мной играли в какую-то игру.

-Что надо, то и не скажу, - отрезал я, насупившись.

-Скучный, - вынесла свой вердикт девушка.

-Лёня, а это кто? - из глубины коридора, оставшегося за спиной, послышался знакомый голос.

-Проходи-проходи, - тут же переключившаяся на нового игрока, неизвестная начала усиленно махать жезлом.

-Ой, - это было последнее, что я услышал от Сумкина.

-Так то лучше, - довольная собой, чародейка снова обратила на меня свое внимание.

'Ты как?' - открыв чат, я отписал приват напарнику.

'Не могу пошевелиться',- получил я ответ.

'Аналогично', - ответил я.

'А это кто и как она сюда попала?' - заданный вопрос попал в самое 'яблочко'.

Зайдя в данж мы находились в пространстве, выделенное нам виртуальностью для командной игры. Никаких посторонних здесь быть не могло по определению, что, однако, не мешало какой-то чародейке находиться в одном с нами пространстве.

-Что, ломаете головы, как я здесь оказалась? - чуть склонив голову на бок, девушка проницательно смотрела на наши скрюченные позы.

-И об этом тоже, - согласился я.

-А о чем еще? - снова став похожей на маленькую девочку, она всплеснула своими руками.

-Почему вчера не надо было ходить в данж? - сказал я и тут же пожалел об своих словах.

-Потому что ты не должен был взять сотый уровень! - выкрикивая информацию в мое лицо, перекошенные злобой черты лица изменили приятный лик до неузнаваемости.

'-Ну и тварь' - отписал Сумкин, судя по всему имея ввиду на мгновение преобразившийся внешний вид чары.

Отвечать напарнику я не стал, множество мыслей пронеслось в моей голове, складывая новые данные в мозаику

последних событий в игре. Помимо прочих догадок, так же получили свое объяснение систематические падения рейдов отряда игроков Арматуры, в котором я ранее состоял. Но знакомство с пленившей нас чародейкой имело куда более сложный смысл, чем то, что лежало на поверхности.

-Ты уверена, что я именно тот игрок с которым тебе по пути? - скорее интуитивно, чем обоснованно, я догадался о причинах, по которым девушка раскрылась перед нами.

'-Лёня, ты чего несешь?' - ожидать от Сумкина понимания причин в создавшейся ситуации было наивно.

-Если бы не твой выбор паладина, то я продолжила бы сливать вашу пати раз за разом, подставляя под мобов, - положительно отнесясь к моему умозаключению, девушка присела на подходящий камень, приоткрывая свои карты: - из тех, кто тебя заказал, никто бы не догадался, что свой выбор на сотом ты уже сделал. Ты упорный, но и у меня есть своя профессиональная гордость. Поверь, заходить каждый день в игру и накладывать проклятье на твоего игрока было бы для меня не сложно.

-А при чем здесь паладин? - почувствовав, что сковывающие тело путы слегка ослабли, я выпрямился, постаравшись не делать резких движений.

-С луком ты хорош до сотого, но можешь поверить чародейке 302 уровня, - девушка поправила локон своих волос, произнеся уровень своего персонажа: - дальше тебе пришлось бы настолько туго, что даже без моей помощи ваша 'патька' стала бы падать сама по себе.

'чара +300, етить...', - по прежнему скованный Сумкин мог только писать в приват чате, выражая свои эмоции.

-И все же, - напомнил я свой вопрос.

-Твой ДПС сегодня, это впечатляет, при том, что, как я понимаю, ты еще только нарабатываешь связки, - девушка встала с надоевшего камня и подошла ко мне в плотную.

-В команду возьмешь? - заглянув мне в глаза, чародейка стояла от меня на расстоянии в пару ладоней.

-Если сменишь бога-покровителя, - смотря в ее васильковые глаза, мои мысли приняли кристальную ясность и трезвый расчет.

-Кто? - веско бросила она.

-Валиш! - короткое слово отразилось эхом от каменных сводов, начав гулять по переходам и балюстрадам данжа.

-Так это ты? - глаза девушки расширились до невозможных пределов: - за информацию об игроках, уводящих из под носа Равгала данж за дажем назначена такая награда, что

можно эпический жезл купить с потрясными плюшками!

-На выкуп из кабалы программы 'о виртуальных играх' денег все равно не хватит, - не оценил я всплеска ее эмоций.

-Это да, - поникнув, она протянула ко мне правую ладонь, согнутую определенным образом.

Обменявшись комбинацией рукопожатий, мы удовлетворенные друг другом расцепили руки. Судя по всему, мы были погодками, в моей юности подобным образом приветствовали друг друга фанаты команды по гравиболу.

-Эй пенсионеры, меня разморозить не хо... - повинуясь легкому движению жезла чары, начавший оттаивать Сумкин снова схлопотал оцепенение.

-Зачем он тебе? - как-то по простому спросила девушка, кивнув в сторону моего напарника своим подбородком.

-Лутает, носит, продает,- охарактеризовал я парня.

-А минусы? - в ее глазах заблестели 'чертята'.

-Не счесть, - улыбнувшись, ответил я.

'-Я все слышал!' - очередное приват сообщение прилетело от неподвижного напарника.

-Меня зовут Воск! - сделав книксен, чародейка опять превратилась в девочку-подростка.

19

Начать снова играть как ни в чем не бывало я так и не смог. Исчезнувшая чародейка из пространства данжа оставила нас вдвоем с Сумкиным и я уже порядком устал слушать его умственные потуги по поводу того, как она могла здесь очутиться.

-Чего сидеть то, давай дальше мобов бить, - исчерпав собственную фантазию, напарник решил направить мои силы в нужное ему русло.

-Не могу, - привстав, я в очередной раз уселся назад на валун, который до этого облюбовала чара.

-А че так? - только сейчас обратив на мое состояние внимание, он всмотрелся в мое бледное лицо.

-Да все кажется, что чара за спиной стоит и смотрит и смотрит из темноты, - наслушавшись причитаний Сумкина, я повторил его же слова, не имея желания откровенничать.

-Что есть то есть, - грузчик принял все за чистую монету и ссутулился, опасливо посмотрев через плечо.

На самом деле я размышлял об открывшихся возможностях, пытаясь составить правильную последовательность своих действий. Разлетевшиеся на мелкие кусочки зомби сводили на нет смысл прохождения данжа. Для того чтобы Сумкин не скучал без работы, следовало уменьшить наносимый мной урон.

'-Ага!', - наконец-то крутившийся в голове калейдоскоп собрался в единое целое.

Не откладывая на потом, я соскочил с нагретого места и устремился к видневшимся у поворота туннеля зомби. Сумкин сделал зеркально-противоположный маневр, отбежав назад от места предстоящего столкновения.

Наметив как и в прошлые разы две цели, я атаковал щитом, оглушив мобов. Опять испытав потерю ориентации, я на автомате провел повторное оглушение, как только смог восстановиться. Появившийся в отведенной назад правой руке фантомный меч замер на какое-то мгновение, после чего устремился вперед, нанеся через открывшуюся 'форточку' кровоточащий удар.

Как и в мой первый опыт испытания меча на пассивный навык 'кровотечение', цифра урона составила 86 единиц, сменившаяся после своего проявления в воздухе вереницей убывающих значений повешенного дота. Без активного навыка 'удар Лист', система не засчитала нанесения крита, но при этом сработала пассивка 'форточка'.

'- А если так', - во мне проснулся экспериментатор.

Повторив оглушение, я провел повторный удар, использовав при этом заклинание 'поршень'.

Проявившиеся через малые портальные окна фантомные лезвия меча нанесли сто пятидесяти кратный удар, увеличив ДПС до 13 тысяч единиц. Подвешенный дот мигнул два раза, опустошив здоровье помятых мобов до нуля.

'-Не гуд', - несмотря на успех, скривился я.

Нанесение одновременного урона по множественным целям не могло не радовать. Разочаровывала потеря ориентации в пространстве. Когда мобы находились близко друг к другу, расслоение восприятия мира было не столь ощутимым. Но если расстояние между целями составляло хотя-бы десять метров, это уже выводило меня из равновесия и я терялся в пространстве.

-Что такие кислые, - неожиданно появившаяся из темноты, чара заставила меня вздрогнуть.

Сумкин на ее появление постыдно вскрикнул, пустив гулять под сводами пещеры сиплого 'петуха'. Девушка, назвавшаяся Воск, лишь презрительно хмыкнула, направившись к моему персонажу.

-Пати давай, - безапелляционно заявила она.

-Мы не договорились, - за время, пока чары не было в данже, я успел определить для себя, на каких условиях готов к сотрудничеству.

-Че? -искреннее презрение игрока, взявшего трехсотый уровень, к игрокам меньшего левела, свозило в выскочившем междометии.

-В оче, - влез Сумкин, за что тут же был убит каким-то заклинанием.

Со стороны это выглядело как выдавливание крови из живого существа. Неведомая сила мяла тело персонажа, заставляя выступать кровь из открывающихся по всему телу гнойных язв.

-Ну и зачем? - стараясь не смотреть ни на то, что осталось от напарника, ни на взбешенное лицо чары, я придал своему лицу максимально возможное в такой ситуации бесстрастное лицо.

-Р-рр,- встряхнув паклями волос, Воск убрала свой жезл в инвентарь.

Минуты через две тишину нарушили слова. Одновременно попробовав заговорить, мы замолкли, после чего нервно хохотнули.

-Говори, что ты хотела сказать, - напряженность между нами ушла, и я проявил галантность.

-Грузчик твой, совсем берега попутал, нахрена он под руку лезет, - то ли извиняясь, то ли упрекая, сказала чара: - его место в обозе, так что сам виноват.

-Мы играем вдвоем, данжи по шесть восемь часов отнимают, а иногда и дольше, - решил прояснить ситуацию: - все время молчать очень тяжело, вот он и развлекает меня как может.

-Ну значит это ты и виноват, - сделала логичный для 'себя' вывод Воск: - распустил личный состав, вот и получи.

Треп о Сумкине был прелюдией, позволивший нам собраться с мыслями и начать серьезный разговор. Я до конца не понимал мотивов чародейки, бросившей свой клан, прибыльную работу и сменившей бога покровителя.

-Думаешь сколько уже прошло времени, с тех пор, как я взяла 300 левел? - спустя полчаса мы сидели на груде камней, выпавших из кладки стены.

-Недели две или три, - предположил я.

-Держи карман шире, - откровенная горечь прорезалась в ее голосе: - четыре года не хочешь?

-Сколько? - не поверил я.

Несмотря на то, что девушка отвернулась, я успел заметить блеснувшие в глазах слезы. Тактично уставившись в противоположную сторону, я дал ей время взять себя в руки.

-Значит с меня прокачка, - наконец-то я смог определить для себя цель, ради которой чародейка пошла на столь радикальные меры.

-И не спросишь от чего так долго топчусь на одном месте? - глаза уже были сухие, но характерные покраснения остались на ее бледном лице.

-И так понятно, качнули до трехсотого, сделали из тебя 'открывашку' и все, цель достигнута, - зная теперь, каким образом чародейка попала в индивидуальное пространство распараллелившегося данжа, я мог более полно оценить сложившуюся картину.

-Открываш-шка, - прошипела Воск, с ненавистью устремив свой взор в только одной ей видимую цель.

-Выше трехсот пятидесятого не обещаю, - я решил подвести итоги наших переговоров, обозначив рубеж, после которого взаимные обязательства можно будет считать исчерпанными.

-Думаешь это так просто? - злость из девушки ушла, ссутулившись, она впала в противоположную крайность апатии.

-Принимай пати, - вставая с камня, я активировал приглос для чары.

'-Ты зачем эту суку в пати взял?' - все еще остававшийся в пати, но улетевший на круг возрождения в начало данжа, Сумкин проявил свое присутствие.

'-Ты кого сукой назвал?!' - получившая как и я через

отрядный чат сообщение, чара взбеленилась, сопровождая отпечатанный текст громкими словами с описанием того, что она сделает, если игрок покажется в пределах действия ее заклинаний.

'-Сиди там тихо', - перейдя на вкладку приват чата, отписал я напарнику.

'-Вот я попал', - ошибшийся вкладками чата, парень заскулил о своей несчастной жизни.

Двинувшись вперед, я взял в целеуказание зомби, но в последний момент остановил чуть не активированный навык.

-Ты чего? - спросила меня слегка успокоившаяся чара.

-У них ники бордовые, - сообразил я.

-И что? - не поняла Воск.

-До того как я тебя в пати взял, они были синие, - произнося эти слова, я и сам понял в чем дело.

-Ну да, усиление мобов в 410%, расчет идет по средневзвешенному уровню игроков, находящихся в составе пати, - чара подтвердила мои догадки: - если будешь легко выносить мобов, то Сумкина надо выкинуть, ему опыт не положен.

-Он мне стамину поднимает, - решил заступиться за напарника я: - шаманская аура на увеличенный реген.

-Эй ты, иди сюда, - тут же повернувшись в оставшийся за спиной проход, закричала Воск: - какого хрена бафы не активны? Чтоб в десяти метрах сзади был, только попробуй мне сдристнуть во время замеса! Я тебя...

Перестав обращать внимание на сыплющую угрозами Воск, я мысленно проговорил свои действия. Подросший уровень зомби исключал необходимость сдерживаться и я начал исполнять подобранную ранее цепочку.

-Что-то я не поняла, - чара хмурила свой лобик, изображая умственный процесс: - ты почему после первого удара щитом, словно пьяный шатался? Со стороны выглядело так, как если бы это тебе, а не ты, нанесли 'оглушение' щитом.

-У меня в глазах все двоится, пока ориентация восстановится, время и уходит, - поделился я наболевшим.

-Навык 'Прозрение' есть? - по своему решила помочь девушка: - если вкачать нормально, то никакие перемещения не собьют координацию движений.

'-Вот идиот!' - обозвав сам себя, я полез в сферу талантов.

Конечно же навыка, характерного чародейкам, у меня не было. Зато был пассивный навык 'Невозмутимость', находившийся в созвездии магии Пространства.

'Внимание!

Пассивный навык 'Невозмутимость'

Уровень 0\10

Задержка в стабилизации ориентирования: 5 сек \ уровень навыка

Позволяет не терять координацию движений после перемещения'

Изучив навык, я тут же вложил в него 10 свободных очков. К сожалению, периода в полсекунды, появившегося после изученной в кап пассивки, все равно могло оказаться не достаточно, для того, чтобы вовремя среагировать на имеющуюся опасность.

-Нашел похожую пассивку, попробуем еще раз, - прокомментировал я свои действия для уставившейся с вопросом в глазах чары.

-Ну давай, - все еще не определившаяся как со мной себя вести, девушка продолжала повышать голос.

Очередная двойка зомби пошла не в пример легче, повторного оглушения наносить не потребовалось, активированный фантомный меч выбил из вонючих мобов все единицы здоровья. Следующая группа уже состояла из трех мобов. Потом из четырех.

-Да ты монстр, - улыбающаяся все шире и искреннее, чара комментировала мои успехи.

Первый этаж данжа тянулся на пару километров, чтобы ускорить прохождение, я прыгал телепортом вперед, с тем чтобы за моей спиной оставалось пара зомби и впереди ждала еще пара. Сагрив четверых за раз, я добивал их через 'форточку' и прыгал дальше.

С подросшим уровнем, зомби уже не взрывались как в самый первый раз, а умирали пристойно, оставляя на месте своей гибели горки лута.

-Ну ты и метеор, - догнав меня в конце коридора, чара присела рядом.

Железная дверь наглухо перекрывала спуск на второй этаж, предлагая всем желающим собраться вместе и спуститься дружной толпой. Сумкин безнадежно отстал, ковыряя полуразложившиеся трупы своим навыком. Чем выше был навык, тем большее время он требовал находиться рядом с поверженным врагом. Количество поднимаемого лута так же росло, но только вот ценность большинства из этих компонентов имела копеечный номинал.

-Сумкин, бросай фигней маяться, - не выдержала чара: -

пошли на второй этаж!

Я благоразумно молчал, так как уже успел убедиться, что в некоторых вопросах напарник был куда упрямее осла и ни в какую не желал упускать возможность найти что-нибудь ценное.

С появлением скелетов на анфиладах коридоров мне стало трудней собирать мобов вместе, и я решил попробовать выбивать их при помощи лука. После наносимого мечом урона в 215 тысяч с дотом, жалкие 300 единиц вообще не котировались. Единственное применение, на которое еще годился фантомный лук, это агро мобов. Имея нереально большой радиус действия, я выцеливал наиболее удаленные цели, заставляя мобов покидать натоптанные места и двигаться к моей, излучающей жизненное тепло тушке.

Спустившись ниже пятого, пришлось повозиться с мумиями. Поднимающиеся из усыпальниц, мобы оказывались в самых неожиданных местах, заставляя порой крутиться как белка в колесе. Надетый железный доспех оправдал свое приобретение, так как попадающие в меня заклинания магии Времени медленно но верно разъедали металл, оставив к концу локации прочность в районе 5-10% у всех элементов брони.

= =

Покинув данж глубоко за полночь, мы договорились встретиться в местной таверне. В полутемном помещении было малолюдно, за несколькими столами еще сидели группы игроков по два три человека. Выбрав место поближе к огню, чара сидела в одиночестве за пустым столом. Я задержался на четверть часа у точки возрождения, дождавшись появления Сумкина. Передав выпавшее барахло, оставил его торговаться, в предстоящем разговоре он был лишним.

-Хочешь спросить, зачем я тебе нужна? - опередив меня, Воск сама подняла тот вопрос, который вертелся на моем языке последние часы нахождения в данже.

-Ты же 'открывашкой' работать не хочешь, - решив еще раз нажать на больную тему, я надеялся выдавить из новой знакомой 'боль', которой, судя по всему, она ни с кем не делилась и копила в себе.

-Ради мести я еще и не на такое согласна, - отражающийся о ее глаз огонь очага, придавал облику чары демонический антураж.

-В чем мой интерес? - подавив в себе ринувшиеся наружу ненужные вопросы, я задал тот, который упорядочивал наши

взаимоотношения.

-Я открою для тебя данжи, в которые самостоятельно ты не смог бы попасть при всей нереальной крутости своего билда, - главный 'козырь' был выложен на стол и мне было нечем 'крыть' такой аргумент.

-За сотрудничество! - приподняв глиняную кружку с пивом, я сделал большой глоток, не обращая внимания на щербатый край посуды.

-За месть! -отсалютовав, чара пригубила из своей тары.

Обсудив список кланов, оказавшихся нашими врагами, мы наметили цель на следующий день. Данж, открывавшийся раз в неделю, был не особо ценным, но надо было с чего-то начинать.

-Ну и дыра, - вернувшийся Сумкин брезгливо посмотрел на поверхность стола, сохранившую следы чужой трапезы за долгий вечер питейного заведения.

= =

-Это кто? -не знакомый с понятием вежливость, Сумкин ткнул своим толстым пальцем в направлении груди девушки, подошедшей к нам вместе с чарой.

-Как только в данж зайдем, я его убью а ты труп на паузу воскрешения поставь, - по своему отреагировала на чужую невоспитанность Воск.

-Хиле-ер? Оо! - попытался исправиться парень, но судя по ничего не выражающему лицу вновь прибывшей, девушка оказалась под стать чародейке и была мстительной.

-Леонид, - представился я.

-ЖгутНаШею, - игрок повторила свой ник, светившийся зеленым цветом над ее головой, так и оставив без внимания мою протянутую для рукопожатия ладонь.

-Идем? - желая уточнить, будут ли еще сюрпризы, спросил я у чары.

-Все в сборе, - неопределенно качнув головой, девушка призвала своего маунта.

Для того, чтобы попасть в данж, чародейке требовалось заранее проклясть игрока, который состоял в пати чужого рейда. Проклятие вешало на невезунчика метку, по которой механика игры позволяла открыть пространственный прокол, использовав навык, доступный к изучению на 300 уровне чародеями.

Червоточина питалась не маной а здоровьем скастовавшего заклинание игрока, оставаясь открытой до тех пор, пока был жив маг. Для того чтобы осуществить переброску

достаточного количества людей в нужное место, вторым игроком за чаром в червоточину проходил хил, которого раскачивали до 200 уровня, так же целенаправленно, как и чародейку. Девушки играли вместе больше трех лет, вынужденные отрабатывать подписанный контракт.

Выйдя на 'вольные хлеба', они оказались предоставленные сами себе. Эйфория от свободы длилась не долго, вдвоем они мало что могли сделать с высокоуровневыми мобами, а в пати с игроками +300 их никто не брал, навязывая новый кабальный контракт в надежде, что взбрыкнувшие 'кобылицы' вернутся в 'стойло'.

-Похоже на анус, - проявил свои способности к 'шуткам' Сумкин, едва в уединенном месте среди валунов раскрылся пространственный прокол.

Не обращая внимания на чужое остроумие, в багрово-красный овал с рваными краями из черных всполохов полезла чара, придерживая подол мантии свободной рукой.

-Мог бы и руку подать, кавалер, - непонятно с чего, хилл злобно посмотрела в мою сторону и повторила маршрут своей подруги.

-ПМС, - неунывающий Сумкин оскалился в тридцать два зуба.

Вздохнув, я подтолкнул парня к червоточине. С обозленных непонятно на что игроков женского пола станется закрыть прокол, стоит мне оказаться по ту сторону прохода. Дождавшись пока увалень-грузчик переберется через высокий порог, я протиснулся в начавшую сужаться дыру. Белесый туман и влага окутали меня с ног до головы, не имея возможности ориентироваться в таком 'молочном киселе', я завертел головой во все стороны.

-Навыка 'определение жизни' нет? Нет, - зачем-то спросила и сама же ответила чара, судя по голосу находящаяся справа от меня.

-Неплохо, - стоило мне активировать привычный скрипт по активации целеуказания от другого игрока, как Воск, указанная наводчиком, сменила тембр своего голоса на более доброжелательный.

К сожалению это не решало проблемы, но неплохо маскировало мои истинные потребности. Я никому не доверял, отлично помня и клан Арматуры и то, как друзья и хорошие знакомые в один миг стали врагами, наплевав на меня в угоду интересов клана.

Для активации навыков мне требовалось самому видеть цели, так как использование пассивки 'Дублирование'

подразумевало маркировку множества объектов. Открыв сферу талантов, я с сожалением выучил очередной навык, доступный в начальной специализации Каратель.

'Внимание!
Изучена активная аура 'Прозрение'
Уровень 0\10
Радиус действия: 1,5м х на уровень навыка
Расход маны: 4 ед. в мин
Аура позволяет видеть скрытое как естественными так и магическими покровами'

С тоской посмотрев на оставшиеся 59 свободных очков на моем 112 уровне, я прокачал взятую ауру. Выведя ее на панель быстрого доступа, расположил в самом дальнем углу, понимая, что часто тыкать мысленно на пиктограмму мне не придется.

Окружность в пятнадцать метров подернулась мелкоячеистой сеткой, проявившиеся контуры стоявших поблизости двух игроков выражали своими фигурами неуверенность. Только чара не испытывала дискомфорта, всматриваясь в даль и почесывая жезлом между лопаток свою спину.

-Почесать? - ляпнул я, чем заставил подпрыгнуть чару на месте и развернуться в мою сторону.

-Ты что, меня видишь? - удивление пробилось сквозь обычную надменность Воска.

-Аура паладина, - не вдаваясь в подробности, сказал я.

-Бери тогда Сумкина, я поведу Женю, - чародейка забыла, что я так и не был удостоен чести знакомства с хилом по имени.

Поджавшая губы девушка игрок не проронила в слух ни слова, но судя по чуть шевелящимся губам, начала активно переругиваться по приват чату со проговорившейся подругой .

-Пошли, - ухватив напарника за рукав, я двинулся вперед, выбирая среди болотистых кочек и острой травы сухие участки.

-Стой, там, топь, иди за мной, - закончившие свой безмолвный диалог, парочка девушек двинулась в казавшимся мне бесперспективном направлении.

Мысленно пожав плечами, я тронулся за ними в след, готовый в случае необходимости телепортироваться вперед, бросив напарника в болоте. Пройдя сложной змейкой мы выбрались на каменистое плато.

-Сумкин, Леонид, ждите здесь, мы за вами вернемся, - чара приняла командование в нашей пати.

Мне было не сложно промолчать, так как бьющиеся где-то

впереди с мобами игроки были ее целью и по заключенному договору в их убийстве я не принимал участия. Чародейка хотела действовать сама, подставляя под мобов и ослабляя рейд игроков из чем-то насолившего ей клана. Хил увязалась за чародейкой, возможно и у нее были прокачаны навыки, позволяющие не только лечить, но и убивать игроков.

-Раскомандовались, - бурчал Сумкин, в окружавшем нас молочном тумане он по прежнему ничего не видел.

-Не стоит вставать на пути у женщины, которая идет по дороге мести, - откинувшись на валун, я высказал банальщину, давая повод сникшему напарнику поразглагольствовать на предложенную тему.

Оживившийся Сумкин стал взахлеб пересказывать услышанные где-то истории, смело дополняя своей фантазией не состыковывающиеся сюжеты. Я привычно прикрыл глаза, пропуская все мимо ушей, хотя упоминания о некоторых богах и раздаваемых ими бонусах вяло цепляло мой интерес.

Напарник был атеистом, или, вернее будет сказать, пресмыкающимся. Из-за опасения того, что его могут не взять в 'выгодную' пати, парень не отдавал предпочтения ни одному из богов, чтобы случайно не оказаться в противоборствующей партии. Судя по косвенным признакам, ЖгутНаШею тоже стремилась к универсальности, хотя для хила покровительство той же богини Вадумис принесло бы куда больше плюсов, чем минусов.

Прикрытые веки не мешали мне отслеживать изменения в расположении зеленых маркеров на развернутой перед внутренним взором карте локации. Девушки ушли в тупиковую зону, я лениво пытался понять, что они там могли забыть.

Неожиданно три красных точки появились рядом с тем местом, куда ушла чара с хилом. Первым моим желанием было телепортироваться на помощь, но продолжавшие оставаться неподвижными отметки убедили меня, что у напарниц все в порядке.

'-Точка возрождения', - сообразил я.

Еще несколько красных появилось неподалеку от чары и хила. Рейд нес естественные в любом данже потери, а возродившиеся игроки перемещались в начало локации.

В статус баре отряда напротив имени чародейки дрогнул синий бар, уменьшившись на четверть.

'-Прокляла', - сделал я очевидный вывод.

Судя по всему, Воск решила не бегать за противниками, а поджидать их на круге возрождения, незаметно навешивая на 'простофиль' свои подлые 'штучки'.

-Все, теперь твоя очередь, - вернувшиеся напарницы были довольны сами собой: - остался один рейд-босс, эти неумехи так и не смогли его завалить.

Девушкам потребовалось четыре часа, на то, чтобы ослабляемая раз за разом пати упала, так и не вытащив рейд. К тому моменту, когда мы дошли до места финального столкновения, рейд-босс уже полностью восстановился и взирал на приближающихся игроков с высоты десяти метрового роста.

-576 уровень! - с удивлением присвистнул Сумкин.

-Стан не пройдет, - перемножив свой текущий левел на пять, я озадачился тем, что отработанная накануне схема не сработает.

-Женя подлечит, - не понимая причин моей заминки, Воск раздраженно дернула плечами.

-Тогда хорошо, - начав неспешно двигаться в сторону огромного пня, имевшего сверху рваный слом и более десятка подвижных корней по периметру своего основания, я отчетливо понял, что сегодня я наконец-то встану лицом к лицу с разъярённым мобом.

Адреналин разогнал кровь, участившийся пульс забарабанил в висках, незнакомое ранее чувство пустоты поселилось в моей груди а ноги предательски дрогнули.

-А-аА! - заорал я, не столько чтобы напугать рейд-моба, сколько для того, чтобы подбодрить себя и заглушить предательски зашептавшие в моем мозгу трусливые мысли о разумности всего происходящего.

Оттого, что удалось повесить на древесного исполина всего пять маркеров, я обрел второе дыхание. До этого я множество раз валил мобов, у которых было семь, а несколько раз и десять, точек для целеуказания. Оказавшийся на моем пути босс классифицировался игровой механикой всего лишь как элитный моб, телепортировавшись за его спину, я активировал 'удар Лист'.

-Поверить не могу, что тебе потребовалось всего двести сорок секунд, чтобы завалить этого исполина! - старавшаяся отмалчиваться до последнего времени, хилл была впечатлена увиденным.

Нанося одновременно по пяти точкам стопятидесятикратные удары, я отпрыгивал от моба телепортом раз за разом, не давая последнему приложить моего перса корнями-щупальцами. Не смотря на то, что в древесном исполине не было крови, дот 'Кровотечение' исправно вешался системой и рейд-босс умер, так и не сумев оказать достойного сопротивления.

-Двести сорок секунд! Такого не может быть! - продолжала

восторгаться Женя.

-Леонид, - протянув девушке руку, я решил еще раз с ней познакомиться, помня, что в первый раз у меня ничего не получилось.

Девушки переглянулись между собой и чуть не сложились в поясе, прикрывая ладошками смеющиеся лица. Я отвернулся, скрестив руки на груди. Несмотря на свои пятьдесят с хвостиком лет, большинство поступков в поведении женщин для меня так и осталось загадкой.

20

На часах было начало шестого вечера, я сидел на лавочке, опавшие желто красные листья мягким ковром выстлали территорию парка, пустующего по осеннему времени. Общаться с пенсионерами-игроками мне не хотелось, почувствовавшее мое изменившееся отношение к продолжительности собственной жизни, они задавали неудобные вопросы и я перестал выходить по утрам во двор. Легкий порыв холодного ветра заставил поплотнее запахнуть полы демисезонного пальто.

По одной из дальних дорожек, одетая в яркое женщина катила детскую коляску. Грудь сдавило, а глаза защипало от неожиданно проступивших слез. Я так и не смог в свое время уговорить свою бывшую жену отказаться от приема противозачаточных лекарств. Проявив недостаточно настойчивости, теперь я оказался одинок, не оставив в этом мире никого после себя.

Решительно встав, направился к выходу из парка, станция монорельса находилась в пятнадцати минутах ходьбы. Относясь раньше с презрением к людям, посещавших банк Семени, сегодня я решил добровольно стать их клиентом. Призрачная надежда на то, что может быть сданный мной ген материал пригодиться в будущем и на свет появится ребенок рожденный от моего ДНК, приглушила разыгравшиеся чувства.

Мой организм еще был вполне репродуктивен, но надежа создать семью умерла вместе с Мариной. Думать о том, что замороженная сперма так и останется не востребованной, я себе запрещал. Всегда оставался шанс на то, что занимающийся подбором совместимости ИИ, выберет именно мой ген, для оплодотворения женщины, обратившейся в медицинский центр.

= =

Мне потребовалось пройти всего шесть данжей, чтобы получить сто пятидесятый уровень. Сумкин так же перевалил заветную для себя планку, после чего взял запланированную профу 'грузчик'. Выучив навыки, напарник теперь мог экипировать три дополнительных сумки, увеличив тем самым свою грузовместимость до нереальных размеров.

Я был недоволен его выбором, так как количество падающего лута не требовало стольких объемов. Зайдя в чужой данж, мне доставался как правило только рейд-босс и изредка

несколько целей из его окружения. Всех остальных мобов выбивала чужая рейд группа, проклятия чародейки действовали неспешно и игроки имели достаточно времени, чтобы порезвиться перед тем как упасть.

Стоявший передо мной выбор следующей специализации никак не складывался. Набор уровней произошел слишком быстро и я был не готов сделать правильный ход, усиливающий мой и без того сильно выкрученный билд.

-Леня, я хочу познакомить тебя с одним человеком, - нарисовавшийся Сумкин сиял как новенький 'пятак'.

-Зачем это мне? - раздражение перекинулось на напарника.

-Ну, я обещал, - стушевался игрок и с нотками мольбы в голосе продолжил: - это здесь, в этом городе, ресторан Арлан.

Если бы местом встречи оказалось любое другое место, я однозначно отказался бы куда-либо идти. Но озвученная ресторация считалась настолько дорогим местом, что во мне проснулось любопытство. Стало очень интересно посмотреть на игрока, который, судя по всему, осчастливил Сумкина приличной суммой денег.

-Прошу, - сидевший за одним из трех столов игрок был вызывающе упакован.

Одетая на нем броня змеилась черной дымкой, безоговорочно указывая на максимально возможную проточку доспехов. Огромный двуручник так же был на виду, экипированное оружие не требовало ношения ножен, удерживаемое невидимыми захватами за спиной. Шипастые перчатки сжимали хрустальный стакан, янтарная жидкость намекала на крепкоалкогольный нектар. Единственной частью тела не прикрытой защитой, оставалась голова, волевое лицо смотрело на меня с интересом.

-Леонид, - сев на предложенный стул, я представился.

-Рубен, - не став скатываться в хамство, игрок назвал свое имя из реала.

Над его головой красовалась звучное 'УРАЛ' с не менее внушающей уважение цифрой 527 левела персонажа. Это был первый из встреченных мной игроков, переваливший за пять сотен. Локации, где играли такие 'монстры', были очень далеко от места, где мы встретились.

-Чем обязан вашему вниманию? - понимая, что причина нашей встречи должна быть серьезной, я решил сразу разъяснить для себя этот вопрос.

-Расслабьтесь Леонид, - улыбнулся пригласивший меня игрок: - что-нибудь выпьете?

Оглянувшись, я отметил абсолютно пустой зал ресторана. Судя по всему, игрок выкупил помещение на все время встречи и нашей беседе никто не мог помешать.

-Коньяк, на ваш выбор, - я решил поддержать собеседника в выборе нектара.

-Еще порцию 'короля Генри четвертого', - обернувшись к отсвечивающему на периферии зала официанту НПС, игрок сделал заказ и повернувшись ко мне пожаловался: - в реальном мире не осталось ни одной бутылки, все выпили.

Сообразив, что это шутка, я улыбнулся. Неспешный разговор свелся к тому, что пригласивший меня на встречу мужчина желал получить информацию от первоисточника о том, каким образом мне удается так быстро расти в уровнях и тащить за собой входящих в пати игроков.

-Я Валю знаю давно, за неделю она смогла сделать то, чего ей не удавалось добиться за несколько последних лет, - обозначив источник своей осведомленности, Рубен пригубил коньяк.

-От чего же она сама меня с вами не познакомила? - запутавшись в том, кто кому приходится знакомым, я решил потянуть время.

-Она несколько обижена на мой клан и не хочет общаться, - сделав плавное движение из стороны в сторону зажатым в руке стаканом, Рубен изобразил собственную неспособность изменить ситуацию в лучшую сторону.

Не видя причин скрывать совокупность действий, которая приводит к увеличению уровней мобов в данжах, я рассказал ему о своем боге покровителе и помощи чародейки. Испытывающий трудности с финансами Сумкин не внушал доверия, если представится шанс, то парень продаст необходимую информацию, даже не вспомнив о таких понятиях, как чужие секреты и тайна.

-Еще одна чара у меня есть, слава богу мы не одну Валю раскачали до плюс триста, ну и того, кто сменит бога покровителя тоже найдем, - размышляя вслух, собеседник прикидывал вслух требуемые действия, переведя взгляд на мою персону, он подвел итог: - получается, что в ваших услугах я не нуждаюсь.

-Спасибо за коньяк, - нашелся я что сказать в повисшей над столом паузе, для достижения поставленных перед самим собой целей в оставшемся отрезке жизни, мне не было необходимости ни унижаться ни клянчить подачки.

Сняв с левой руки перчатку, Рубен продемонстрировал одетые на пальцах кольца. Они были один в один с моим кольцом Ловкача, которое я продолжал неосмотрительно носить у всех на виду.

-У тебя кольцо на ловкость как я знаю, - подтвердив мои подозрения, что обладает куда большей информацией, чем показал вначале нашей беседы, он выложил на столешницу еще одно кольцо: - у меня полный комплект, к сожалению игровая механика не дает возможности экипировать идентичные кольца, так что владей, мне без надобности.

Я недоверчиво глянул на собеседника, с трудом оторвав взгляд от лежавшего невзрачным предметом между нами кольца. Дождавшись утвердительного кивка, я взял подарок и не раздумывая одел его на свободный от бижутерии палец.

'Кольцо Мудреца
Мудрость +30
Особенность: нельзя потерять, украсть'

Вслед за мудростью, которая составляла на моем 150 уровне всего 30 единиц, бар маны вырос в два раза, имевший прямую зависимость от улучшенной статы. Голубой бар в верхнем левом углу периферийного зрения вытянулся в длину, сравнявшись со значением здоровья.

-Можно вопрос? - уловив по изменившемуся положению фигуры, что Рубен собирается встать, я решил прояснить накопившееся непонимание: - зачем вам все это? Думаю, что в реале вы вряд ли испытываете трудности с финансами и играть в виртуальные игры вас никто не заставляет.

-Я хочу 'перегореть', - ответ оказался излишне откровенным и мое лицо вытянулось от удивления, стоило дослушать до конца фразы: - это уже четвертая игра, в которой я добрался до вершины. Проблема только в том, что смерть так и не приходит за мной, не смотря на все усилия.

Встав, он похлопал меня по плечу и покинул салон ресторана. Оставшись сидеть в одиночестве, я пытался осмыслить только что услышанную информацию и адаптировать ее к привычному укладу моего мировосприятия. Мы оба стремились к одному и тому же, только вот прикладывали для достижения цели совершенно разные усилия. И судя по всему, я сильно 'филонил'.

'-Марина! - встав, я мысленно подтвердил некогда данную самому себе клятву: - я сделаю все, чтобы оказаться с тобой!'

Выйдя на улицу, размашистым шагом направился к храму всех богов. Мои поступки в игре за последние недели теперь казались мелочными и излишне осторожными. Оказалось, что умереть в виртуальности совсем не просто, надо было срочно обострять игровой процесс.

Статуя бога Валиша стояла на своем привычном месте.

Зайдя в нишу, я активировал меню общения с небожителем. Вкладки развернулись на том же месте, явив моему взору так и не досмотренный до конца список бижутерии предлагаемой на обмен за очки веры.

'Ожерелье Одухотворенного
Восстановление всех статов ускоряется на 250%
Ограничение: значение восстанавливаемого параметра в единицу времени не может быть больше, чем уровень персонажа
Особенность: нельзя передать, потерять, продать, украсть'

Использовав начисленные за последнюю неделю очки, я получил и экипировал выбранный предмет в соответствующий слот на теле персонажа. Визуализацию приобретения я отменил, одетое на шею ожерелье странно смотрелось на мужском теле не только в реальном но и в виртуальном мире. Понять игроков, бегающих по локациям с блестящими цацками, я даже не пытался, стараясь по мере сил просто не обращать на них внимания.

Потратив еще некоторое время на подбор пары сережек и колец под пустующие пальцы, я смог для себя уяснить, сколько еще очков веры нужно накопить для их приобретения. Выбор я делал по максимуму, так что 'пахать' во имя Валиша предстояло не меньше трех четырех недель, при условии что интенсивность прогресса в накоплении очков веры останется прежней.

Отойдя от ниши со статуей небожителя, прислонился к стене, чтобы не сильно 'отсвечивать' в переходах храма. Послушно развернувшееся вокруг меня меню 'сферы талантов', после активации через меню персонажа, в который раз заставило поразиться многообразию имеющегося выбора. К сожалению, на текущий момент это скорее было минусом, чем плюсом. Потратив почти час на чтение доступных к изучению специализаций, я так и не смог решиться на кардинальные изменения в развитии своего перса.

-Хрен с ним, - активировав улучшенную специализацию Карателя, я вспомнил о назначенной встрече со своей пати.

Особых плюсов сделанный выбор не принес, созвездие содержало огромное количество ударов, завязанных на всевозможные характеристики. Каждый навык требовал вложения свободных очков, раздраженно глянув на мерцающие звездочки, я свернул сферу, не став ничего прокачивать.

-Обойдусь, - буркнул я себе под нос.

На текущем 150-ом уровне имеющиеся возможности персонажа позволяли успешно сливать мобов и набирать необходимые очки веры без изучения дополнительных абилок. А свободные очки по прежнему были самым тяжело накапливаемым ресурсом.

21

Очередной данж, в который нас протащила чара, оказался пустыней, где жили скорпионы и прочая ползучая нечисть. Имея заблаговременно информацию о месте в котором окажемся, Сумкину поручили закупить специфических расходников необходимых в этом данже. На первой же минуте в мою ногу впилась кривыми зубами полуметровая змея, прокусив без труда стальной ботинок и повесив ядовитый дот на пять минут.

-Противоядие давай, - повернулся я к партнеру.

Сумкин не сразу среагировал, озираясь зачем-то по сторонам.

-Эй алло! - это были последние слова, которые я успел произнести.

Комбо атака из инвиза в исполнении высокоуровневого игрока отправила мою тушку на точку респа. Впрочем, уйти с нее мне так и не дали, как и остальным членам пати. Умерев еще по разу, мы дружно сменили место возрождения на безопасную зону.

-Мой жезл! - Воск громко ругалась, со смертью в данже у нее выпало любимое оружие.

-Ботинки, - Сумкин не остался в стороне, начав перечислять чудодейственные свойства утраченной обуви.

Каждый из нас лишился от одной до двух вещей, но в отличие от остальных, мне было совсем не жаль стального шлема и кольчужной брамницы. Только Женя плакала молча. Сжавшись в клубок, она напоминала смятую салфетку, лишь вздрагивающие плечи говорили об охвативших ее чувствах.

'-Сережки и кольцо', - в ответ на мой приват, хилл ответила в чате, правда сообщения пришлось ждать почти три минуты.

Привыкшие к победам, игроки перестали опасаться и одевали на боевку лучшее, что имелось в закромах. Из того что было ценного у меня, упасть ничего не могло, обладая правильной характеристикой 'не выпадает при смерти'.

-Проклятье спало? - спросил я чару.

-Что? - девушка не сразу ответила, успев начать переписываться с кем-то по приват чату.

-Пространственный прокол открыть сможешь? - встав к Воску лицом к лицу, я повторил свой вопрос, повысив голос.

-А? Да, но.. - ответ замер у нее во рту, чару охватила нерешительность.

-Я один пойду, открывай, - во мне проснулась злость на

своих соратников, но я удержался от резких слов.

-Не здесь, - оглядев снующих мимо точки возрождения игроков, Валя направилась к выходу из города.

Размер пространственного прокола оказался раз в пять меньше, по сравнению с тем, что было раньше.

-Мне еще назад возвращаться, - как-то непонятно объяснилась чара, потупившись от моего удивленного междометия.

Мысленно наплевав на все доводы разума и явное нежелание остальных пойти со мной на второй заход, я юркнул головой вперед, совершив перекат по рыжему песку уже в локации данжа. Не тратя время на оценку местности, начал телепортироваться, совершая прыжки в разных направлениях и на разную дистанцию. Через двадцать минут на моей карте имелось полное отображение местной локации.

Рейд-пати, прозорливо оставившей охрану в начале локации, на текущий момент преодолела половину пути, зачищая местных мобов по нарастающей. Переместившись телепортами далеко вперед, я оказался за спиной рейд-босса, закономерно оказавшегося гигантским скорпионом с семью точками для моего навыка 'Дублирование'.

-До тебя что, с третьего раза только доходит? - прозвучавшее сообщение на общем канале в этой локации судя по всему предназначалось исключительно для меня.

Во время исследования локации, я держал перед внутренним взором карту местности и несколько раз замечал красные точки противников, которые, после того как замечали моего персонажа, начинали двигаться в мою сторону. Подросший уровень мобов также косвенно подсказывал командиру чужого отряда, что они не одни в этой локации. Судя по сыплющимся угрозам в эфире чата, мое текущее местоположение либо потеряли, либо не могли его быстро достичь.

-Валиш, во имя твое, - в первый раз за всю игру, я активировал даруемые богом бонусы, увеличивая свой ДПС до безумных значений. Почуявший противника и развернувшийся в мою сторону огромными клешнями, рейд босс внушал уважение своим 672 уровнем. Что-бы завалить такого исполина требовались все имеющиеся у моего перса абилки. Первый прогон оказался малоэффективным, несмотря на нанесенный со всеми 'примочками' стопятидесятикратный урон в семи местах, красный бар скорпиона остался практически полным. Отпрыгнув подальше телепортом, я постарался на скорую руку придумать, как еще можно усилить свой билд.

'Навык 'удар Жало'
Наносит глубоко проникающую рану
Уровень: 1/10
Урон: 250 ед*уровень навыка
Ограничение: один раз в сутки
Стоимость использования: 78 ед. маны'

В созвездии улучшенной специализации Карателя было несколько ударов, имеющих колоссальный урон и не менее колоссальный откат на повторное использование. Более того, все они были завязаны на ману, которой у обычного игрока ближнего боя практически не было. Просмотрев свойства каждого навыка, я выбрал их все.

'Навык 'удар Разящий'
Наносит рваную рану
Уровень: 1/10
Урон: 185 ед*уровень навыка
Ограничение: один раз в сутки
Стоимость использования: 45 ед. маны'

'Навык 'удар Костолом'
Наносит тяжелую травму
Уровень: 1/10
Урон: 223 ед*уровень навыка
Ограничение: один раз в сутки
Стоимость использования: 60 ед. маны'

'Навык 'удар Неизбежность'
Игнорирует способность уклонения у цели
Уровень: 1/10
Урон: 215 ед*уровень навыка
Ограничение: один раз в сутки
Стоимость использования: 55 ед. маны'

'Навык 'удар Милосердие'
Блокирует применение регенерации
Уровень: 1/10
Урон: 279 ед*уровень навыка

Ограничение: один раз в сутки
Стоимость использования: 83 ед. маны'

Применяемые один за другим, удары наносили урон, сопоставимый с Армагедоном локального значения. Чаще чем раз в день я рейд-боссов никогда не убивал, так что суточный откат не казался сколько-нибудь значимой проблемой. Прокачав каждый из навыков в десятку, я повторно взял рейд-босса в прицел и пошел атаку.

Останавливаться и оценивать окружающее пространство было некогда. Переставшие сотрясать эфир чата угрозы могли означать что угодно, от того, что рога в инвизе уже на подходе и моя спина вот-вот испытает остроту чужих ножей, так и то, что лидер чужой пари осознал безрезультатность своих потуг зацепить мое самолюбие обидными словами.

После использования пятого навыка с суточным откатом, я сделал последний прыжок на остатках маны и замер, впечатленный сотворенным собственными руками зрелищем. От нанесенного последним удара, доты еще не истаяли в воздухе, застилая голубое небо багровыми цифрами урона. Начавшись от двух миллионов единиц, дот плавно сходил на нет, высасывая из скорпиона псевдожизнь. Пройдясь по семи точкам пять раз, я наносил каждый раз урон до двадцати миллионов. Перемножив все на все, получалось что в местном рейд боссе более ста пятидесяти лимонов жизни, так как моб до сих пор не упал, продолжая вяло перебирать своими членистоногими лапами. Встряхнувшись, я выпил фиалы на полное восстановление маны и стамины, решив повторить проход по рейд мобу, использовав в этот раз навык Лист.

Облутать упавшего на раскаленный песок скорпиона было делом десяти секунд. Не имея навыка свежевания и подбора трофеев, я перетащил в инвентарь только основной дроп, представленный как правило в виде какого-нибудь оружия или части доспехов. Совершив длинный скачок телепортом назад, я наконец-то слегка успокоился. Несмотря на то, что рейд-босс так ни разу меня и не задел, последние семь минут выдались напряженными.

'-Нормально', - похвалил я сам себя за безвозвратно потраченные нервные клетки.

Мысленно отдышавшись, решил посмотреть, во что игра оценила мои старания.

'Внимание!

Вы победили не всех детей и слуг великого скорпиона Крушас. Ценность трофеев понижена'

-Вот жмоты, - не выдержав, вслух высказался я.

В полупустой сумке инвентаря лежало три банки какой-то зеленой субстанции. Вчитавшись в описание, я узнал, что мне достался 'королевский Яд', рекомендуемый к использованию в алхимии. Абсолютная бесполезность доставшегося лута навела на мысль остаться в локации. Выпасть ничего ценного из меня не могло, можно было попробовать повоевать с игроками. Потеряв целого рейд босса, имевшего при жизни двадцать метров в длину и почти семь в высоту, герои были настроены ко мне очень негативно.

Вспомнив о нападающих из невидимости игроках, сообразил, что изученное в кап 'Прозрение' вполне в состоянии предостеречь меня от неожиданной встречи. Активировав ауру, огляделся по сторонам. В пятнадцатиметровом радиусе подкрадывающихся ко мне юрких рог с кривыми ножами не наблюдалось. Решив еще больше подстраховаться, вывел перед внутренним взором отображение карты местности, сделав ее максимально прозрачной и минимального масштаба. Теперь, если красная точка агрессивно настроенного игрока окажется поблизости, я получу заблаговременное предупреждение.

-Дерись как мужик! - оставшийся в одиночестве, огромный воин с двумя мечами, бессильно оборачивался вокруг себя, пытаясь меня увидеть.

-Тдх, - переместившись за его спину, я дал о себе знать, стукнув мечом об окантовку щита.

Оружие было не мое, убивая игроков из рейда, я возвращался к их трупам и собирал лут, если предоставлялась такая возможность. Демонстрировать раньше времени свое фантомное оружие я не хотел, почему то мне казалось, что лидер некогда большого отряда захочет поговорить.

-ТЫ кто вообще такой?! - судя по интонациям, именно этот индивид распалялся в чате, вещая свои угрозы на всю территорию локации.

'-Не умный какой-то', - разговаривать разом перехотелось.

Уровень у обеирукого мечника едва достиг 280-го, так что пассивный навык 'оглушение' от удара щитом сработал без осечек. Простейший удар мечом наотмашь, помноженный на коэффициенты крита, выбил половину здоровья у противника. Зацепившийся дот доделал начатое, начавший поворачиваться в

мою сторону игрок лишь завалился на спину, так и не сумев применить свое оружие.

'-Плохо, очень плохо', - ругал я сам себя.

Равнодушно резать игроков, как каких-нибудь мобов, я почему-то не мог, внутри ощущался сильный дискомфорт от осознания не правильности собственных действий. Шагая по пустыне и продолжая копаться в себе, я переходил от трупа к трупу собирая оставшийся лут, неприятное чувство никак не проходило.

'-Адреналина нет, так ты никогда не ПЕРЕГОРИШЬ!' - найденный аргумент в пользу усложнения столкновений с игроками в какой-то мере меня успокоил.

Разобравшись в себе, я ускорился, совершая под конец прыжки телепортом в поисках еще не добитых мобов в данной локации. Выскочившее предложение от системы о передаче данного данжа под протекторат моего бога покровителя свидетельствовало о том, что я остался последним живым существом в данной части виртуальной реальности.

-Держи, - вывалив на стол перед Женей кучу бижутерии, я добавил: - выбирай, какое твое не знаю.

Поднятые с трупов игроков вещи имели неприятную особенность выпадать при первом удобном случае в течении ближайших 24 часов. Все, что было выбито из нашей пати, я собрал с поверженных игроков и теперь возвращал прежним владельцам.

-Это не те ботинки, - начал возмущаться Сумкин.

Я мельком глянул на характеристики экипировки, там даже близко не было тех статов, о которых распинался напарник. То, что парень привирал, жалуясь на жизнь, было объяснимым. Но куда больше настораживал тот факт, что обувь была полным 'дерьмом', которое в случае потери было бы абсолютно не жалко даже нубам на первых уровнях.

'-А может нас ждали?!' - чтобы не выдать возникших подозрений, я отвернулся от Сумкина, продолжая обдумывать неприятную мысль.

-Спасибо, - поцелуй в щеку сменил ход моих размышлений.

Получившая назад свой жезл, чара забыла о привычной язвительности и проявила неожиданно теплые чувства. На предложение посидеть в таверне я ответил согласием, стопроцентная реалистичность питейных заведений в который раз оправдала мой выбор.

22

Перебравшись на следующий день в другой город, я назначил встречу Вале в неприметном кафе. Мой статус иноверца заставлял проходящих мимо игроков замирать на пару секунд, каждый решал для себя, стоит ли со мной связываться. Локация была уровня +50, так что мой 173 левел выглядел для большинства игроков серьезным аргументом в пользу того, что свои дела куда важнее, чем призрачная благодарность от бога покровителя.

-Привет, - Воск уселась за мой столик, одетая в свой гражданский прикид девочки подростка.

-Салют, - отставив в сторону кружку с пивом, я уточнил: - хилл скоро придет?

-Нет, ее больше с нами не будет, - мельком посмотрев на проходящих мимо игроков, она нехотя добавила: - Женю постоянно в кланы приглашают, вот вчера она и подписала контракт еще на три года.

-Мда, - едва сдержался я.

Очень хотелось выругаться вслух. Глупость, совершенная хилом, была очевидна и Вале и мне, но это была не наша жизнь. Помимо прочего, девушка не нашла причин посоветоваться с нами, а значит и наше мнение и наши чувства к ней, не имели для Жени никакого значения.

-А где Сумкин? - в свою очередь поинтересовалась чара.

-Я решил, что нам он больше не нужен, - сказал я.

Польза от парня утратила смысл со сменой моих приоритетов в игре. Если раньше я ставил себе цель заработать деньги, то теперь это мало меня интересовало.

-Ну и правильно, - согласилась Валя и неожиданно добавила: - я и сама хотела тебя попросить больше с ним не связываться. Нас в пустыне определенно ждали, можешь мне поверить, никто не станет распылять силы бойцов по локации, чтобы предотвратить гипотетическую возможность чужого проникновения в данж.

Я сделал глоток из кружки и отставил ее в сторону, на жаре пиво стало теплым и пить его расхотелось.

-В игре ежедневно проходятся более тридцати тысяч данжей, - думая, что не убедила, Воск продолжила приводить аргументы в свою пользу: -Шанс появления 'открывашки' в конкретном месте настолько мал, что планирующие составы рейд-групп аналитики даже учитывать не станут возможность

нашего появления.

-Без хила прокол удержишь? - я решил сменить тему.

-На нас двоих должно хватить, - несмотря на деланно небрежный взмах рукой, Валя загрустила.

-Ты чего? Из-за Жени киснешь? - подумав о возможных причинах, я озвучил единственное, что приходило на ум.

-И это тоже, - кивнув головой, она пояснила: - но еще больше жалею, что не успела очки веры потратить.

-А что с ними случилось? - не понял я.

-У меня репа с Валишем в минус ушла, - девушка поделилась тем, что действительно ее беспокоило.

-Это как? - мое искреннее недоумение вызвало слабую улыбку на ее лице.

-Я с тобой в последнем данже не была, так что шанс поправить ситуацию безнадежно упущен, - достав из инвентаря какую-то безделушку, девушка принялась вертеть ее в руках.

-А где очки, что до этого тебе начисляли? - информацию приходилось буквально тянуть, Валя была сама на себя не похожа: - если ты их не тратила, то куда они делись?

-Ты чего? - в свою очередь со вспыхнувшим недоумением уставилась на меня чара: - и в правду не понял?

-Не понял что? - тянущийся как резина разговор порядком утомлял.

-Валиш снимает репутацию за каждый потерянный данж, - и видя, что я так и не догоняю, скомандовала: - открой статистику, в пантеоне богов есть раздел подконтрольных территорий.

Послушно заглянув в указанное меню, я не поверил своим глазам. Из всех локаций, которые я передал под протекторат бога покровителя, в списке сиротливо значилась лишь посещенная накануне пустыня.

-А где все? - смесь возмущения и непонимания переполнили мои чувства.

-Что-то кланы отбили сами, а с остальными локами им помогли, - теряя интерес к обсуждаемой теме, Воск опять уставилась на снующих на улице игроков.

-Да кто может помочь с рейд-боссами +1000 уровня? - в отличие от девушки, меня подобное изменение дел совершенно не устраивало.

-Кто помог? Рубен конечно, - фыркнула она и добавила: - у него в отряде ниже 450 левела никого нет, для них твои рейд-мобы как конфетка. Кто-то из кланов обратился за помощью, а потом он уже и сам стал предлагать свои услуги. Если бы УРАЛ знал, что здесь такие монстры завелись, то сам бы сюда

перебрался еще с месяц назад.

-И что теперь делать, - обдумав ситуацию, я пришел к выводу, что не сегодня-завтра локация со скорпионом так же сменит своего покровителя, как и любая другая локация, которую удастся захватить и передать Валишу в будущем.

-Во французский кластер надо переходить, зарегистрировать клан, бомбить данжи и наращивать подконтрольную территорию, - судя по всему, чара уже обдумывала сложившееся положение вещей и сейчас дозированно выдавала информацию, подводя меня к выбранному ею единолично решению.

-А почему не китайский кластер? - мне было все равно куда переходить, но и соглашаться просто так было не правильно.

-Потому-что только с лягушатниками Урал не будет иметь никаких деловых отношений, - пояснила чара, проведя более трех лет в клане, девушка знала все внутренние сплетни: - В реале французы отказались продать ему какую-то бутылку с высокоградусным пойлом, заявив, что она последняя в мире. Теперь Рубен обижен и даже слышать о них ничего не хочет.

-А клан зачем создавать? - мысленно улыбнувшись, услышав судя по всему историю о коньяке 'Генри четвертого', я продолжил выяснение мнения девушки о ее виденье нашего будущего в совместной игре.

23

Французский кластер был завален снегом. Понимая, что это невозможно, тем не менее я испытывал холод и время от времени ежился, рефлекторно дыша на коченеющие пальцы.

-Ты такой смешной, - чара не выдержала и рассмеялась.

-Это же невозможно да? - уже ни в чем не уверенный, я озвучил вертевшуюся на языке мысль.

-Конечно не возможно, - согласилась Валя: - все дело в твоем восприятии зимы. Если снег есть, значит холодно, если метет метель, значит очень холодно.

-Это что-то вроде того, когда режешь лимон, а во рту уже стоит его привкус? - для верности уточнил я.

-Именно так, - продолжая улыбаться, чара поддела ногой снег, разметая образовавшийся у ее ног сугроб.

-Почему тогда в русском кластере такого нет, а здесь есть? - удивился я.

-Потому что французы не знают, что такое зима, а мы знаем, вот и не мерзнут лягушки, а лока и в правду красивая, - с последней фразой девушка обхватила себя руками, как если бы и ей стало холодно.

-Пошли давай, - несмотря на осознание того, что это всего лишь игры воображения, я продолжал испытывать дискомфорт.

-Тогда уж побежали, - одетая в легкое платьишко с короткими рукавами, чара припустила к виднеющейся невдалеке вывеске таверны, укрепленной на фасаде одного из домов.

Выпив вина и попробовав сыра с плесенью, мы разделились, начав осуществление плана по интеграции в новое общество.

-По какому варианту желаете совершить регистрацию? - уточнил клерк НПС, найденный мной в одном из кабинетов местной ратуши.

Перед глазами высветилось привычное меню, надписи были на родном языке, знания французского не потребовалось. Пролистав предложенное, выбрал самый дорогой вариант. В зависимости от ранга в иерархии кланов, некоторые функции оставались не доступны, и я решил не рисковать, выбрав полный пакет. Я собирался заниматься и войной, и захватом замков, отчуждением прибыльных локаций и налогообложением смежных с данжами территории. Бизнес план, предложенный Воском, обещал насыщенные адреналином игровые будни на ближайшее десятилетие. Испытывать позже ограничения хоть в чем либо из-

за подавшей последний признак жизни жадности, я не хотел.

'Внимание!
Клан Кутузов создан.
Глава клана игрок Туды-Сюды'

Приняв в основной состав чару, я пробежался по настройкам, блокируя информацию о состоящих в клане игроках. Все остальное, такое как находящиеся под контролем территории, замки, данжи и имя бога покровителя, я оставил в свободном доступе. Почему надо сделать именно так Воск вразумительно не ответила, обещая позже вернуться к этому вопросу. Для себя я решил, что изменить настройки всегда успею, если увижу, что результат меня не устраивает или если объяснения Вали окажутся недостаточно убедительными.

-Ну что, готов? - чара аж подпрыгивала на месте, укутанная в какой-то пушистый платок.

-Уже нашла приличный данж? - удивился я.

-Нет конечно, но надо же с чего-то начинать, - не дожидаясь реакции на свои слова, Валя открыла пространственный прокол.

Пригнувшись, я шагнул вперед. Чара теряла пункты жизни с момента каста перехода, ввалившись вслед за мной в чужой данж, девушка тут же использовала фиал полного восстановления здоровья.

-Ну и где это мы? - повернувшись к напарнице и шутливо нахмурив брови, спросил я.

-А я и не знала, что так можно в чужой клановый замок попасть, - растерянность на ее лице быстро сменилась азартом: - значит начнем с того, что добудем себе новый дом!

-Вот уж не думал, что в том захолустье, где мы вошли в кластер к лягушатникам, водятся игроки из кланов с такими замками, - осматривая уносящиеся ввысь шпили готического стиля, я засомневался в сегодняшнем успехе.

-Считай, что двести золотых на телепорт в Лувр и обратно себя оправдали, - не слыша меня, чара так же оказалась под впечатлением от барельефных фасадов и огромных блоков, из которых была сложена крепостная стена.

Судя по ее словам, пока я тратил время в ратуше, девушка успела наведаться в локацию Лувр, столичный город носил звучное название и являлся сосредоточением высокоуровневых игроков этого кластера.

-Ты на круг возрождения, я на охоту, - встряхнувшись, я переместился телепортом на балкон третьего этажа.

'-Раскомандовался', - прилетевшее по приват чату сообщение от Вали меня не сколько не тронуло.

Оставшись со мной в пати вдвоем, девушка перестала лезть в 'командиры', как если бы раньше она делала 'это' только для того, чтобы не оказаться на последних ролях в коллективе.

'-И кто вас поймет?!' - в который раз я подумал о том, что не понимаю женскую логику.

Появившиеся в зоне видимости четыре игрока были решительно настроены. Очевидно сработал какой-то механизм оповещения и обнажившие оружие игроки двигались в мою сторону с самым решительным видом. Помня о том, что моя цель в игре это выжженные нервы, я экипировал обычный щит и меч. Идею не пользоваться фантомным оружием я лелеял несколько последних дней, но первые же минуты столкновения показали ущербность моего персонажа, как бойца ближнего боя. Отскочив за спину почти прикончившим меня игрокам, я активировал привычную связку, оставшись через две секунды один на месте стычки.

-Дерьмо, - против воли вырвалось из меня, ни нанести стан, ни ударить без своих читерских примочек, я оказался не в состоянии.

'-Будем комбинировать', - я пришел к компромиссу, решив глушить фантомным щитом через 'форточку', а добивать уже обычным железом, сближаясь с каждым противником лицом к лицу.

'-Четверых прокляла, - отписалась чара и добавила: - ты хоть бы предупредил, еле успела'

'-Я в тебе не сомневался', - уклончиво извинился я.

'-И кто тебя только комплементы учил делать?' - став снова язвительной, скучающая Воск 'присела' на чат.

'-Потом сама научишь', - отшутился я и двинулся вперед.

На развернутой в полупрозрачном режиме карте локации, отображались красные точки, стремящиеся ко мне со всех сторон. Времени болтать больше не было, пришла пора делать то, ради чего я залезал в кокон виртуальной реальности последние недели.

'-Ты уверена, что мы делаем все правильно?' - послал я очередной запрос чародейке.

'-Уже нет', - пришел ответ, подтверждая мои худшие подозрения.

За последние шесть часов, которые длился захват замка, количество игроков противника только увеличивалось. Некоторые персонажи успели примелькаться и я начал их узнавать среди толпы игроков, набегающих на меня с очередной

волной.

Расходники, запас которых теперь являлся неотъемлемой частью моей экипировки, начал подавать признаки истощения. Более того, мысли о сражении лицом к лицу также отошли на задний план. Я уже давно пользовался только фантомным оружием, оказавшись из-за своей самонадеянности пару раз на грани поражения.

Не смотря на отсутствие прогресса в захвате замка, нашлись и положительные моменты. Я наловчился призывать щит и меч одновременно. Так же стало получаться навешивать маркеры на бегущих цепью игроков, лишь мазнув вдоль их строя прищуренным взглядом. Активация заклинания 'поршень' получила привязку на рефлекторное сведение лопаток вместе. Начавшееся как нервное сокращение мышц, оно переросло в полезный рефлекс и закрепилось в функционале управления персонажем.

'-У них тут часовня есть?' - продолжая искать варианты, я время от времени выдавал приходящие на ум мысли.

'-Ты умница!' - я чуть не споткнулся, настолько разительной оказалась перемена у полученного в приват чате сообщения, по сравнению с тем, что сыпалось на мои умственные потуги от Воска до последнего времени.

'-А по подробнее?' - справившись с очередным наплывом желающих умереть, я сместился в начало коридора, по которому пришлось отступить, чтобы не оказаться в окружении.

'-Мои проклятья местный божок снимает, как только игроки проходят под освященной аркой часовни. Я сейчас землю во дворе замка прокляну, по воздуху тут летать от силы три четыре игрока умеет', - судя по очередной длинной тираде, чара уже успела сменить местоположение и раскинуть новую паутину заклинаний.

Еще через пару часов появились первые результаты, скорость сближения с противником замедлилась, неутомимые до этого защитники замка с трудом переставляли ноги. Еще через полчаса у них отказала регенерация, выходящие против меня герои имели не до конца восстановленные значения баров жизни и маны.

'-Ну, вот теперь можно и повоевать', - обрадовался я, доставая убранный ранее в инвентарь железный меч.

'-Леонид, давай иди в наступление, я тут отслеживаю обстановку снаружи замка. Судя по всему, хозяева заключают с кем-то договор. Еще одой толпы свежего мяса я не осилю!', - в словах Вали чувствовалась раздражение.

'-Млять', - про себя выругался я, опять убирая в инвентарь

полуторную железяку и призывая фантомный меч.

Перемещаясь мини порталами, я прошелся катком по кучкам игроков, продолжавших уже без энтузиазма двигаться мне на встречу. Оказавшись во внутреннем дворе перед самым кругом возрождения, неожиданно получил системное сообщение.

'Внимание!
Ваш клан совершил захват замка.
Сменить бога покровителя данной локации?
Да\Нет'

Оказавшись вдвоем на всей территории замка, мы активировали заветный скрипт в игровой механике. Не откладывая решения на потом, я подтвердил свое согласие. Солнце, приветливо светившее целый день, потускнело, свинцовые тучи начали теснить голубизну морозного небосклона.

-Это что? - переведя взгляд с меняющегося неба на подходящую ко мне чародейку, спросил я.

-То же самое, что и с босс мобами в данжах, которые ты передавал Валишу, - девушка выглядела уставшей но довольной: - Теперь крепостные ворота противники могут долбить до обрушения игровых серверов Архаики, замок и раньше был крутым, а теперь об него кто угодно зубы сломает!

-Слушай, давно хотел спросить, - болтовня Вали напомнила о так и не проясненных для самого себя до конца вопросах: - Почему растет уровень рейд моба, когда мы входим в чужой данж мне понятно, но почему уровень босса становится еще больше после передачи локации под протекторат Валиша, я так и не понял.

-Потому что у Валиша очень мало подконтрольных территорий, - Воск умела нормально объяснять, если не дурачилась и не злилась: - Чем больше у бога территорий, тем меньше суммарный уровень мобов, которые на них обитают. В игре все находится в равновесии, можно иметь один город, но очень крутой, либо тысячу, но с деревянным частоколом и пьяными стражниками. И так во всем, и с замками и с данжами.

Вслед за словами девушки в небесах громыхнуло. Подняв голову, я стал завороженно смотреть на образовавшуюся из облаков воронку, ее вращение над захваченной нами локацией сопровождалось редкими молниями.

-Лёня, дай мне права офицера, - Воск тронула меня за плечо, разрушив гипноз, которому я поддался, засмотревшись наверх.

-Зачем? - не понял я, отгоняя временное помутнение.

-Буду игроков в наш клан набирать, - чара смотрела на меня честными глазами.

-Я подумаю, - грубый отказ едва не сорвался с языка, но я смог вовремя удержаться и озвучить нейтральный ответ.

-Так да?! - мои уловка не сработала, чара догадалась, что следовать ее плану я не намерен: - Ну и сиди здесь один!

Топнув ногой, Воск вышла из игры.

-Давай-давай, - начав оглядываться, намечая маршрут для осмотра замка, пробормотал я.

Рано или поздно размолвка должна была произойти, и она произошла. Девушка была нацелена на социальную игру, с привлечением большого количества игроков под знамена Валиша. Ни много не мало, она хотела вернуть нашего небесного покровителя в основной пантеон богов, зачистив достаточный большой участок виртуального пространства. Мое мнение Валя не спрашивала, за что и получила сегодняшний отказ. Как играть дальше я еще не придумал, но быть ведомым, даже в правильной пати, я не хотел.

= =

Захваченный замок оказался внушительным не только снаружи, но и изнутри. Высоченные потолки с авантажными люстрами, барельефная лепнина по периметру помещений. Стрельчатые окна залов были забраны высокохудожественной мозаикой, а на широченных подоконниках можно было даже полежать, не испытывая стеснения в ширине плеч.

-Вот ты где! - именно в такой позе меня и застала Воск, зайдя в одну из угловых комнат замка.

-Привет, - продолжая смотреть на пасмурное небо сквозь окно, я ответил не меняя своего горизонтального положения.

-И где тебя только воспитывали?! - возмутилась она.

-Там же, где и тебя, - парировал я, с трудом оторвавшись взглядом от продолжавшей крутиться над замком грозовой воронки.

-Встать не хочешь? - отсутствовавшая пару часов и успевшая успокоиться, чара начала заводиться по новой.

-Лучше сама садись, - приподнявшись, я опустил ноги с подоконника и похлопав ладонью рядом с собой облокотился спиной на витраж.

-Есть место получше, - решив не раздувать скандал, Валя кивнула головой в сторону дверного проема.

Соскочив с подоконника, я последовал за чарой,

устремившейся вперед и нежелающей меня ждать. Пройдя три сквозных помещения, я свернул вслед за девушкой и оказался в довольно уютном зале, располагающего к приему пищи. Здесь же оказался и НПС, отыгрывающий роль официанта.

-А я и не знал, что в замке есть обслуга, - гуляя по крепостной стене и балюстрадам, я никого не встречал.

-Да? А ты хоть посмотрел во сколько тебе обходится содержание новой собственности? - ехидно поинтересовалась Воск.

-Чё это сразу моей? Нашей, - поправил я девушку и полез в меню управления замком.

-Не-не, твоей, как глава гильдии все расходы за твой счет, - изображая невозмутимость, чара повернулась к подошедшему НПС и судя по замершему взгляду, углубилась в изучение меню.

В соответствующем разделе интерфейса я нашел стоимость содержания замка и чуть не воскликнул от возмущения. Сумма имела четыре нуля, при том что списание производилось ежедневно. Перейдя в детали, я принялся разбираться за что платятся такие деньги. После ознакомления и попыток изменить хоть что-нибудь, я закрыл все окна и в замешательстве откинулся на спинку кресла.

-Ну что? - не выдержав, девушка злорадно улыбнулась.

-Я даже не могу отказаться от НПС служанки в комнате клан лидера, - пожаловался я, надеясь получить поддержку хотя бы в этом вопросе.

-Ты ее видел? - неожиданно напрягшись, Валя уставилась на меня.

-Нет, а что? - растерялся я.

-Фух, - девушка изобразила облегчение, жеманно начав обмахивать себя неизвестно откуда вытащенным платком: - Я уж испугалась, что ты маньяк какой или псих!

Не уловив логики в ее словах, я лишь вопросительно изогнул брови.

-Насколько я знаю, еще не один кланлид не смог отказаться от этой НПС, - взяв бокал со стола, девушка слегка пригубила белое вино: - и даже более того, эти служанки приобретаются одними из первых, порой даже в ущерб обороноспособности замка. Похоже, что разработчики что-то там подкрутили, да так, что у всех мужиков голову срывает.

-Ну а я то тут причем? - продолжая не понимать, я возмутился: - ее никто не заказывал, как и полсотни других неписей!

-Чем статуснее замок, тем больше примочек идет в обязательной комплектации, - сделав еще один глоток, девушка

поставила бокал на место: - а наш замок имеет максимальный пятидесятый уровень развития, так что хочешь не хочешь, а платить придется, даже если у тебя и нет спермотоксикоза.

Последнее слово чара произнесла как-то по особенному, и мне сразу пришла на память поговорка со словами про 'бес в ребро'.

'-Да пошла ты', - мысленно ответив собеседнице, я обернулся к официанту НПС, замершему подле меня в ожидании заказа.

-Ну так что, дашь мне статус офицера клана? - дождавшись пока я поем, чара завела старую 'пластинку'.

-И кого ты хочешь набирать? - и вправду подобрев после обильной трапезы, я облокотился одной рукой на стол, а вторую положил сверху на полный живот.

-Пэкашеров конечно, - с нотками раздражения в голосе ответила Воск и пояснила: - нам нужны только высокоуровневые бойцы с хорошо раскаченными билдами. Из кланов игроков нам не вытащить, остаются только ПК.

-А зачем нам именно высокоуровневые игроки? - имея о самом себе более чем высокое мнение, наличие еще кого-бы то ни было в составе клана для меня оставалось загадкой.

-Ну вот смотри, - смирившись с тем, что я не понимаю, Валя принялась растолковывать прописные истинны: - Как я уже говорила, с ростом количества территорий общий уровень мобов падает, что делает их более доступными для наших врагов. Но есть одно но, если у нас будут сильные игроки в клане, мы сможем защищать свои локации, удерживая их под дланью бога Валиша.

-Что-то мне сомнительно, что ПК будут биться за территории клана, - выразил я свое мнение и продолжил, видя, как девушка открыла рот, желая возразить: - по идее, игроки, если они сражаются друг с другом за какие-то идеалы, не теряют репутацию вырезая иноверцев. В реальном мире таких людей зовут либо террористами либо борцами за свободу, все зависит лишь от того, с какой стороны баррикады ты находишься. ПКашеры, в проекции на нашу жизнь, скорее выглядят аморальными психопатами и всякого рода извращенцами. Ходить под одним богом и резать своих же, это однозначно диагноз.

-Если ты такой умный, то давай предлагай, где нам набрать игроков, - не найдя что ответить, чара скрестила на груди свои холеные руки.

-Большинство игроков заходят в игру чтобы заработать денег, - сказал я прописную истину и не обращая на ее скептическую усмешку внимания, продолжил: - Если мы хотим

привлечь адекватных и высокоуровневых геймеров, нам нужно взять в свою собственность четыре-пять локаций, которые имеют довольно частый респаун и высоко востребованный лут с мобов.

-Зачем? - не поняв вначале, девушка тут-же привела контр-аргумент: - такие данжи смогут фармить только специально заточенные под это рейд-пати, и уж их то ты точно ни за что не заманишь к себе в клан.

Я сидел и улыбался, продолжая испытывать удовольствие как от сытной трапезы, так и от того, что на заданный девушкой вопрос у меня был ответ, причем стопроцентный.

-Что лыбишься? - огрызнулась Воск, поняв, что я не собираюсь делиться с ней всеми деталями своего плана.

-Займешься подбором данжей? - полувопросительно сказал я.

-А куда я денусь, - напускная твердость и злость куда-то ушли из ее худенькой фигуры.

Передо мной сидела враз повзрослевшая женщина, утратившая все раздражавшие меня в ней черты. Не особо отдавая себе отчета в том, что делаю, я подошел к Вале и подхватил ее на руки. Через пару залов попалась комната, посреди которой стояла широкая кровать с балдахином. Уткнувшаяся до этого в мою грудь, чара подняла лицо чтобы что-то сказать, но лишь нарвалась на поцелуй, запечатавший ее губы.

-Если поймаю в спальне кланлидера, то прокляну, - по лицу одевающейся Вали было сложно понять, шутит она или нет.

-Слушай, а если кланлид женщина? - после секса меня потянуло на разговоры: - непись станет мужского пола или нет?

-Передай мне правление кланом и мы узнаем ответ, - улыбнувшись, чародейка посмотрела на меня.

-Может позже, я еще служанку не видел, - не подумав, брякнул я.

Избиваемый подушкой, я вяло отбивался, Вале пора было в реал и она уже опаздывала. Объяснив 'кто здесь главный', девушка дунула на выбившийся из прически локон и разлогинилась.

'-Ну я и скотина', - спустя какое-то время понял я, оставшись один.

Хотя воспоминание о Марине не принесло привычного чувства утраты и это было странно.

24

-Леонид! - раздавшийся со спины голос зашелся в кашле.

-Привет, - остановившись, я повернулся к догоняющему меня Мирону.

Широкоплечий мужчина был одет в пальто с поднятым воротником. Клетчатый шарф повязанный вокруг горла небрежно торчал лохматыми кисточками в разные стороны. Красный нос и сиплый голос однозначно говорили о том, что знакомый простужен.

-Вот так всегда, стоит чуть повысить голос, как потом полдня хриплю, - пожаловался он, обменявшись со мной рукопожатиями.

-Давно простудился? - задал я дежурный вопрос, не зная о чем еще говорить.

-На той неделе, - махнув рукой, Мирон показал свое отношение к болезни.

-Двадцать третий век на дворе, а лекарство от простуды все никак придумать не могут, - продолжая говорить ровным голосом, я почувствовал, как внутри растет раздражение от пустого трепа.

-Это да, - мужчина похоже не знал, как начать разговор, ради которого искал со мной встречи.

-Постой, сейчас же три часа дня, а как же режим? - сообразив, что Мирон должен был быть сейчас в игре, удивился я.

-Ну, меня попросили с тобой поговорить, - решившись, начал он.

-Нет, - прервал я его, подумав, что он решил склонить меня к возобновлению утренних встреч с другими игроками пенсионерами в нашем дворе.

-Да ты не понял, - отвернувшись от порыва зимнего ветра, он передернул плечами.

-Пошли в кафе, - разговор на улице не клеился и находившаяся неподалеку забегаловка приветливо манила теплым светом сквозь мутные витрины.

-Пошли, - тут-же согласился Мирон.

Железный колокольчик издал невнятный звон, соприкоснувшись мятым краем с открывшейся и закрывшейся дверью. Для автоматической забегаловки, в которой не было живого персонала, данный атавизм был явно неуместен. Получив в раздаточном лотке заказанный кофе, мы уселись за пошарпанный пластиковый стол, грея руки об бумажные стаканчики.

-Я чего тебя искал то, - пару раз хлюпнув носом, начал Мирон: - у Марины было двое детей, они тебя ищут, говорят, что ты указан в завещании.

Мужчина говорил что-то еще, усилившийся шум в ушах мешал разобрать слившиеся в единый гул слова. В глазах неожиданно потемнело, я сжал свободной рукой край столешницы чтобы не упасть. Головокружение прошло так же неожиданно, как и наступило, позволив через пару минут сосредоточиться на чужом голосе.

-... боди-комп проверь, там сообщений десять уже наверно пришло, - не заметив моей слабости, Мирон продолжал гнусавить.

-Хорошо, спасибо что сказал, я разберусь, - напоминая себе бездушную куклу, ответил я.

-Кстати, - не имея никакого чувства такта, собеседник ткнул меня в плечо и повеселевшим голосом спросил: - Ты обследование полугодичное уже прошел? Удалось восстановить нейронов?

Я как-то совсем забыл об обязательной медицинском освидетельствовании, да и шесть месяцев пролетели на удивление быстро. Кое как распрощавшись с пенсионером, я засобирался домой. Мне предстояло просмотреть пришедшие на личный боди-комп сообщения и как-то справиться со своей совестью. Случившееся в виртуале налажилось на реал, чуть не отправив мою циничную натуру в обморок.

'-Поаккуратней надо бы', - посоветовал я сам себе, после чего подумал о том, что возможно был как никогда близок к тому, чтобы покинуть этот мир.

= =

Чародейки не было в игре два дня и я невольно начал волноваться. Денег оставалось все меньше, выплаты за замок требовали решительных действий, но я не знал, что делать. Стоя на парапете крепостной стены, я рассматривал виднеющийся на линии горизонта город. По петляющей дороге от замка до городских ворот сновали игроки, временно пополняя ряды пытающихся штурмовать стены замка героев. Особого прогресса они достигнуть не могли, ежесуточно восстанавливаемая прочность ворот сводила на нет все усилия.

-Леонид! - наконец-то появившаяся в игре Валя, была очень серьезна: - я хочу тебе сказать, что то, что было между нами, это ошибка, и вообще я замужем и я его люблю!

-Хорошо, - согласился я, придя за последние дни к такому-же решению.

-И вообще, чтобы даже не смел больше ко мне прикасаться! - мое быстрое согласие казалось расстроило девушку, но это было не логично, так как она сама настаивала на разрыве всех отношений.

-Хорошо, - продублировал я.

Резко развернувшаяся после моих слов и покинувшая зубчатый парапет крепостной стены, чара оставила меня озадаченным.

'-Хорошо', - в третий раз, но уже мысленно, сказал я уже сам себе.

Через полчаса я нашел Валю в библиотеке, девушка забравшись с ногами на диван сидела с недовольным видом.

-Удалось подобрать данжи? - как ни в чем не бывало спросил я.

-Да, - хоть ответ и был положительным, но использованный девушкой тон и резкость не располагали к общению.

Наплевав на ее слова и данные самому себе обещания, я уселся рядом с ней, приобняв за плечи. Дернувшаяся по началу, чара обмякла, убедившись в твердости моего намеренья никуда ее не отпускать.

-Скотина, - неизвестно из каких доводов сделала она такой вывод и провернувшись в кольце обнимавших ее рук принялась целовать мое лицо.

Отключив мозг, я старался ни о чем не думать. Успокоившись через пять минут, Валя перестала возюкать своими губами по моим и устроившись по удобнее затихла. Стоявшие в углу комнаты ходики мерно отсчитывали секунды нашей жизни, разносясь по помещению ритмичным тик-так.

-Так, ну хорошо, - непонятно к чему, сказала чара.

-Угу, - выдавил я из себя.

Желание оттолкнуть девушку от себя боролось с новым, еще не оформившимся до конца чувством. Решив оставить все как есть, я постарался расслабиться, позволяя телу занять удобную позу.

-Я потратила целый выходной, чтобы найти на офф форуме необходимые данные! - не меняя позы, девушка начала делиться конструктивной информацией.

Последовавшее обсуждение достоинств и недостатков различных данжей заняло около двух часов. Воск и в правду проделала большую работу, собирая всю доступную инфу с форумов и блогов французских игроков. Наконец-то

определившись с пятью локациями, предоставляющими для меня наибольший интерес, мы переместились в зал для трапезы.

-Может быть теперь объяснишь, по каким критериям ты якобы выбирал подходящие для нас данжи? - споривша я до хрипоты, чара была раздражена и орудовала столовыми приборами так, как если бы на тарелке было мое тело и она нарезала его тонкими ломтиками.

-Все просто, - решив приоткрыть 'карты', я откинулся на спинку кресла, прервавшись в приеме пищи: - я тебе не говорил, но раньше я состоял в пати, которая профессионально занималась фармом рейд-боссов. И я могу со всей ответственностью заявить, что единственной мечтой, которая одолевает каждого игрока из состава такого отряда, является поход в данж, принадлежащий враждующему с ними клану.

-То есть ты хочешь сказать, - чара ошарашенно уставилась на меня: - что прекрасно осознаешь, что можешь стать причиной объединения против себя пяти сильнейших кланов лягушатников?!

-А так же и то, что выманив из их основного состава фарм пати, я существенно ослаблю будущих врагов, - продолжил я незаконченную девушкой мысль.

-А если,... - усомнилась она.

-Да пофиг, - возвращаясь к еде, отмахнулся я.

-Вот за это я тебя и люблю, - в повисшей тишине залы, я не знал, как реагировать на неожиданно прозвучавшее признание.

Отложив столовые приборы, я поднялся со своего места и, как и в прошлый раз, подхватив ее на руки, понес уже по известному маршруту. Мысли о том, что это всего лишь 'бизнес' были какими-то не убедительными. Чувствуя, что начинаю сомневаться, заставил себя мысленно перечислить все то, что мне нравилось в чаре. Так и не закончив перечисление, я оказался подмят ее мягким телом и позволил себе ни о чем не думать, отдавшись воле чужих фантазий.

25

Вычислить необходимых нам игроков оказалось неожиданно тяжело. Перейдя через очередной пространственный прокол в чужой данж, я получил уведомление от системы о том, что нахожусь в локации "Ля Руж".

-Млять, - получившая точно такое-же сообщение, Воск не имела уже сил сдерживать себя.

-Ну давай хоть этот зачистим, а когда дойдет до передачи Валишу, скажем нет, - предложил я.

-Давай, - чара принимала каждую свою промашку слишком близко к сердцу.

-Да не бери в голову, - попытался успокоить я ее.

-Девятый промах, млять!- девушка дала выход эмоциям, скастовав какое-то 'увядательное' заклинание на ближайший кустарник.

И без того чахлые ветки поникли, лишь острые шипы остались блестеть в желтом свете местной Луны.

-Там кто-то есть, - отреагировав на наносимый ее заклинанием урон, Воск резво переместилась мне за спину.

-Раа, - выскочивший из кустов игрок-береск применил какой-то навык и врезался в меня своим щитом.

Получив оглушение, я оказался не в состоянии оказать сопротивление. Чуть левее поднялись лучники и маги, взяв нас в прицел. Ливень из стрел и заклинаний по площади обнулил наше здоровье. Оказавшись перед выбором где возродиться, я без раздумий выбрал площадку во внутреннем дворе нашего замка.

-Похоже, что это была ловушка, - успел я сказать чаре, возродившейся вслед за мной.

-На тебе метка, - разворачиваясь в сторону появившихся на территории замка чужих игроков, Чара махнула жезлом в сторону их группы.

-А может на тебе? - усомнился я.

-Я чара 343 уровня, на меня нельзя повесить 'метку проклятья', - возмутилась она.

-И что делать? - я как-то ни разу не думал, о том, что сам стану игроком, на которого открывают пространственный прокол враждебно настроенные игроки.

-Убей хила, потом чару, - не отвлекаясь на мою рефлексию, Воск давала конкретные указания.

Игроков, переместившихся на территорию замка, оказалось уже человек двадцать, взяв десятерых в прицел, я

провел ставшую привычной связку ударов. Открывшиеся рядом с каждым из вражеских игроков минипортал 'форточка' пропустили лезвия моего фантомного меча. Размноженное 'поршнем', мое оружие нанесло увеличенный 'критами' урон.

Оставшиеся в живых не растерялись, выдав по моему персонажу дистанционный дамаг. Телепортировавшись в надвратную башню, я с тревогой осознал, что французы нашли мою 'ахиллесову' пяту. Багровая полоска тревожно пульсировала в верхнем левом углу, пока я доставал из инвентаря фиал с зельем полного восстановления жизни.

Выглянув из бойницы, с проклятьем на устах я телепортировался назад. Пока меня не было, во дворе появилось еще человек тридцать. Судя по всему, убитая с первого захода чара, была не единственной магичкой, повесившей на меня проклятье.

Пройдясь по первому десятку игроков щитом, я сменил целеуказание, обнулив жизни второму десятку своим мечом, третий десяток не спал, активно рассыпаясь по двору и затрудняя мой навык взятия в целеуказание множественных целей.

Переместившись, я добил начавших выходить из стана игроков и опять телепортировался в надвратную башню. Первые же минуты боя показали, что мои возможности скрупулёзно просчитали и теперь осталось только уповать на то, что чародейки после множественных смертей не смогут быстро возрождаться и у меня появиться время чтобы убить всех появляющихся во дворе замка игроков.

-Ты где? - пришел озабоченный приват от чары.

-В кафе 'Пончик', - спустя четыре часа бесконечной мясорубки, я переместился в ближайший город, убедившись, что в замке нет ни одного игрока из чужих.

-И как я теперь к тебе приду? - возмутилась девушка.

В отличие от меня, Воск не имела заклинания телепортации, и для того чтобы покинуть замок, ей надо было пройти сквозь продолжавших осаждать крепостные стены игроков.

-Летающего маунта купи, - не смотря на усталость, предложил я, зная ее мечту.

Выслушав направление, в котором мне надо пойти, я лишь улыбнулся. Валя совершенно не умела ругаться матом и все ее старания звучали немного по-детски. Находиться в замке мне теперь было противопоказано и чародейка понимала это не хуже меня.

-Разрешите присесть? - невзрачный тип уже усаживался за мой столик.

-Чем обязан? - насторожился я, не ожидая, что меня так быстро найдут.

-Я бы хотел предложить свои услуги, - начал витиевато изъясняться незнакомец.

Мы находились в городской черте, являющейся безопасной зоной. Немного расслабившись, я решил выслушать, что мне хотят предложить. Монолог в четверть часа оказался очень полезен для моего кругозора. Как оказалось, лягушатники довольно сплоченно держались в игре и наш захват замка буквально заставил местную общественность сплотиться против общего врага.

Все попытки Вали найти нужных героев контролировались имеющими ее описание игроками. Каждый, на кого ей указывали якобы случайные собеседники, являлся заранее подсадным персонажем, который переходил в данж с подготовленной ловушкой. Наконец-то попавшись, я получил несколько проклятых меток и теперь все заинтересованные лица собирались этим воспользоваться, для того, чтобы проникнуть в замок и совершить захват.

-Так в чем суть вашего предложения? - так и не уловив, что же от меня хотят, я решил конкретизировать разговор.

-Я и люди стоящие за мной, заинтересованы в ослаблении лягушатников, - склонившись над столом, собеседник понизил голос: - укажите мне локацию, которую вы бы хотели захватить и я помогу вам найти игрока, который окажется в ней в ближайшее время.

-С чего вы взяли, что мне это надо? - опешив от того, что кто-то понимает причины всех моих поступков, тем не менее, я постарался придать своему лицу насмешливо-незаинтересованное выражение.

-Полноте вам, - деланно обиделся незнакомец и чуть подумав продолжил: - впрочем, я тоже не стал бы раскрывать перед первым встречным все свои планы.

-Хорошо, меня интересует данж 'Каншутур', - назвал я вслух название одной из выбранных нами с Валей локаций.

-В течении двух дней вы получите информацию, - не выказав никакого удивления, с удовлетворением в глазах от успешно проведенных переговоров, незнакомец уточнил: - добавите в 'друзья'?

Обменявшись рукопожатиями, я получил во френдлисте новую запись об игроке 'Джорджани'.

-Последний вопрос, - я остановил уже начавшего подниматься со своего места собеседника.

-Да? - вежливая улыбка опять появилась на его лице.

-Как вы меня нашли? - этот вопрос интересовал меня больше всего.

-О! Это было совсем не сложно, - продолжая улыбаться, но с появившимся разочарованием в голосе, ответил он: - любой игрок, попадая в локацию где вы находитесь, получает от своего бога покровителя квест на уничтожение иноверца. Более того, на карте отображается ваше место положение, так что затеряться в городских постройках вам не светит.

Окончательно раскланявшись, я остался один. Теперь оставалось только ждать, так как своими силами осуществить казалось бы простой план нам было не под силу.

'-Ты скоро вернешься?' - пришло очередное приват сообщение от Воск.

'-Ты хочешь потерять замок?!' - удивился я.

'-И что? Теперь мне здесь одной сидеть?!' - возмутилась она.

'-Иди и умри', - посоветовал я, другого способа оказаться девушке в городе я не знал.

Не став слушать, что чара думает по этому поводу, я рассказал ей о неожиданном предложении от игрока с итальянским никнеймом. Заказанная после этого кружка холодного пива и свернутый в трей приват чат позволили мне спокойно посидеть следующие полчаса на теплой веранде местной забегаловки.

Открытый и тут же закрытый приват чат подсказал заказать вторую кружку пива, девушка никак не желала успокаиваться, бомбордируя сообщениями с указанием уровня моего умственного развития. Допивая третью кружку я лицезрел чародейку, которая собственной персоной заявилась в таверну, и судя по недовольному виду, ей прошлось для этого пройти через круг возрождения.

Что Валя хотела сказать я так и не узнал. Подхватив ее тело на руки, через пару минут я оказался в помещении съемной комнаты второго этажа. Через полчаса Валя забыла свои претензии, успокоившись и душой и телом. Положив голову на мое плечо, она улыбалась каким-то своим мыслям, накручивая на указательный палец курчавые волосы с моей груди.

26

Данж 'Каншутур' был подводной локацией, требовавшей от игроков либо использования специальных заклинаний дыхания под водой, либо регулярного приема соответствующей алхимии. Четверть моего инвентаря была забита сине-зелеными фиалами, время, которое нам потребуется на захват данного данжа было подсчитано очень условно.

-Наконец-то, - сказала Воск, несмотря на окружающую нас толщу воды, звуки голоса не искажались.

-Живые поблизости есть? - первым делом уточнил я.

-Пар сек, жди, - кастуя соответствующее заклинание, чара начала размахивать жезлом.

Я тоже не остался без дела, активируя изученную ауру 'прозрение'. Скрытые в толще ила ракообразные получили подсветку целеуказания, стоило пятнадцатиметровой сфере раскинуться вокруг меня.

-Ты хоть предупреждай, - сбившаяся с каста, чара недовольно ткнула меня в плечо.

Убив трех крабов, я взбаламутил ил, снизив видимость сквозь толщу воды до пары метров. Впрочем ни мне, ни чаре, повторно скастовавшей закл, это не мешало.

-Они там, - безошибочно определив скопление игроков, Воск махнула рукой в определенную сторону.

Принявшись обкастовывать моего персонажа тем немногим, что было в ее книге заклинаний из наносящих положительный эффект, чара время от времени бормотала что-то невразумительное себе под нос. Я не обращал на это внимания, итальянец не обманул, указанный накануне им герой действительно сегодня оказался в нужной нам локации. Ловушки не наблюдалось и теперь все зависело от нас. Один из первой сотни, высокоуровневый данж игры Архаика, лежал перед нами, готовый сменить своего покровителя. Осталось не облажаться.

-Ну что, успеешь? - Валя сидела рядом со мной, свесив ноги вниз.

Огромный валун, на котором мы устроились, был покрыт водорослями и ракушками. Противных кораллов, об которые я по началу постоянно цеплялся и просаживал здоровье поблизости не наблюдалось. Предпоследний этап этого данжа лежал перед нами, развалины древнего города с населяющими его подводными жителями.

-Зелий водного дыхания часа на два, не больше, - заглянув

в инвентарь и прикинув израсходованное количество за прошедшие восемь часов, ответил я.

-Держи торг, - чара больше любила передавать вещи руками, но в отношении сотни маленьких склянок это было бы верхом идиотизма.

-Спасибо, - подтвердив обмен, я свернул окно.

Девушка тут же достала из инвентаря жемчужину, которой я решил оттдариться за фиалы.

-Ух ты, прибавку к мане дает! - чара чмокнула меня в щеку.

Я не имел времени проверять свойства всего лута, что попадал ко мне в сумку во время зачистки данжа. Воск подобного отношения к падающему дропу не разделяла, считая, что я, как и она, просматриваю все, что сыпется с поверженных игроков и убитых мобов.

'-Повезло', - отметил я для себя, было бы куда неприятней, если бы жемчужина давала прибавку к выносливости, чара постоянно отставала от меня и могла счесть такой подарок намеком на мое недовольство.

-Теперь то может хоть объяснишь, чем ты руководствовался, выбирая этот данж? - пребывая в хорошем настроении, девушка вернулась к так и не законченному когда-то разговору.

-Трехдневный респ это конечно плохо, но есть огромный плюс, лока рандомно меняется, так что двух одинаковых прохождений практически не бывает, - ответил я, рассматривая снующих среди развалин с трезубцами в лапах мобов тритонов.

-Да почти все локации +350 имеют подобное свойство! - решив, что я опять что то скрываю, Валя надула губы и отвернулась от меня.

Я мысленно чертыхнулся, так как действительно думал, что это уникальное свойство у выбранных мной данжей. Игроки, с которыми я общался в клане Арматуры и обсуждал высокоуровневые данжи не могли знать всех особенностей локаций, в которых никогда не были, а лишь слышали обрывки чужих историй. Трехсотуровневая чара за более чем три года игры по контракту насмотрелась на эти данжи до тошноты в горле и не верить ее словам было глупо.

-Поехали, - соскакивая с валуна, я решил сгладить неловкий момент, переключая внимание чары на сагрившихся на меня мобов.

Оставшаяся на возвышенности, Воск начала размахивать своим жезлом, проклиная заклинаниями по площади все, до чего могла дотянуться. Заморгавшие цифры счетчика длительности

действия зелья подводного дыхания замедлили мои движения на полвдоха. Использовав очередной сине-зеленый фиал, я ринулся вперед. Тритоны оказались достаточно крепкими мобами, на каждого из них приходилось тратить по три удара. Учитывая с какими множителями наносился урон, шанс того, что после смены покровителя хоть кто-нибудь сможет здесь еще раз пройти, сравнивался по моему мнению с нулем.

-После пятой локации все будет нормально, - постаралась успокоить меня Валя, доедая заказанный десерт.

-Думаешь? - сидя с девушкой в таверне после захвата данжа, я высказал ей свои опасения, что будущие игроки нашего клана не смогут фармить сильно подросших в уровнях мобов.

-Я все посчитала, - ложечка заскребла по дну пиалы, девушка сосредоточенно выковыривала растаявшее мороженное: - хотя, нижнюю планку для вступления в клан надо выставить на +300. В противном случае фарм пати и в правду могут не справиться.

-Кстати, - вспомнив нестандартное поведение девушки в данже, я решил уточнить: - я так и не понял, зачем ты бегала вокруг каждой группы игроков, не разрешая атаковать их до особого разрешения?

-Ники переписывала, - как ни в чем не бывала ответила чара, введя меня еще в большее недоумение.

-Зачем? - даже взятая мной пауза на обдумывание, не дала мозгу возможности догадаться о том, для чего это было нужно.

-А как ты их в клан потом будешь приглашать? - выгнув в насмешке над моей недалекостью свою черненную бровь, чара улыбнулась победной улыбкой.

-А-а, - протянул я, сдерживаясь из-за всех сил, чтобы не заржать в полный голос.

Валя была обидчивая, а так как я не посвящал ее в свои планы, то и понять всю глубину нелепости своих поступков она не могла. Принимать в клан лягушатников, у которых мы собирались отбивать локации, казалось мне не разумным и опасным. Куда лучшим вариантом был поиск фарм-пати игроков, у которых уже подходили к концу контракты со своими кланами и которые жаждали свежих ощущений как от игры так и от общения с новыми игроками. Уплаченные деньги за ранг клана позволяли сделать его интернациональным и я не собирался отказываться от такой возможности.

27

За последнюю неделю снующих игроков вокруг крепостных стен заметно поубавилось. Даже до самых упертых дошло, что разрозненным приступом одолеть замок пятидесятого уровня им не по силам. Получив предупреждение от чары, я переместился на окраину городской черты и с удивлением наблюдал, как в отдалении открываются порталы, пропуская через себя хорошо организованные отряды. Окруженный со всех сторон врагами, замок без единого защитника, укоризненно смотрел в мою сторону черными провалами стрельчатых окон.

'-И что делать?' - заметались мысли в моей голове.

Судя по всему, прежний владелец замка все-же смог каким-то образом собрать коалицию, сыграв толи на патриотических чувствах, толи на жадности. Как бы то там ни было, угроза потери обретенного дома встала в полный рост, грозя оставить мой клан без замка. Ко всему прочему, план по привлечению игроков под знамена Валиша так же не срастался без наличия цитадели в нашей собственности.

-Значит не судьба, - открывая сферу талантов, я крутанул небосвод, отыскивая нужное созвездие.

Взяв двухсот пятидесятый уровень на рейд-мобе Нептуна, я рассчитывал переквалифицироваться в монаха, убив таким образом сразу двух зайцев. Во первых у меня появлялся иммунитет к проклятьям, что делало не возможным открытие пространственного прокола в локацию с моим месторасположением. Во вторых, я наконец-то получал возможность оказаться лицом к лицу с мобами. Монахи в игре не могли использовать никакого оружия, заменяя его кулаками и ногами собственного тела.

Несмотря на отказ от использования лука, между мной и мобом всегда оказывался экипированный щит. Все доводы разума в спокойной обстановке о необходимости обострения игрового процесса, в критической ситуации выдавливались рефлексами выживания. Материализованный щит защищал мое тело, а меч избавлял от приближающейся опасности.

Все благие намеренья пришлось пустить побоку, угроза потери замка перевесила ситуацию и сменила приоритеты.

'Внимание!

Желаете изучить высшую специализацию

Каратель?

Каждые 5 лвл +3 очко к ловкости +3 очко к силе
Божественные бонусы действуют постоянно
Принять? Да\Нет'

Подтвердив свой выбор, я начал изучение открывшихся навыков. Меня интересовали массовые удары, разнообразием которых отличалось созвездие высшей специализации. Расстроившись поначалу из-за незначительного урона наносимого навыками, я сменил свое мнение, стоило повнимательнее вчитаться описание.

'-Либо это чит, либо я чего-то не догоняю', - понимая, что и без того являюсь наверное самым хитровыкрученным персонажем в Архаике, я изучил и прокачал три выбранных навыка, надеясь, что все понял правильно.

'Навык 'удар Длань'
Наносит круговой урон
Уровень: 10/10
Урон: 7 ед*расстояние прыжка
Зона поражения: 1.2 м*уровень навыка
Стоимость использования: 62 ед. выносливости'

'Навык 'удар Очищение'
Наносит урон по сектору в указанной плоскости
Уровень: 10/10
Урон: 9 ед* расстояние прыжка
Зона поражения: сектор*уровень навыка
Стоимость использования: 87 ед. выносливости'

'Активная аура 'Мученик'
Увеличивает выносливость за счет врагов
Уровень: 10/10
Урон: 3 ед*количество враждебных целей
Сопротивляемость: 15 левелов*уровень навыка
Стоимость использования: 7 ед. маны'

Предлагаемый так же к изучению навык 'Рывок' я брать не стал, так как дальность в максимальной раскачке была

ограничена восьмью метрами. У двух изученных ударов, урон изменялся в зависимости от расстояния, которое игрок преодолевал в прыжке. Я собирался воспользоваться телепортацией, имеющей максимальную дальность перемещения в 10000 метров. Предполагаемый урон при таком использовании должен будет составлять сумасшедшие цифры, хоть прыгать на такое расстояние и не имело практического смысла. Возможность прицелиться в группы враждебно настроенных игроков утрачивалась, требовалось оставаться в зоне прямой видимости, что снижало эффективную дистанцию от ста до двухсот метров.

Взятая третьим навыком активная аура должна будет в автоматическом режиме пополнять мою проседающую за использование масс ударов выносливость. Выбирая наиболее плотные скопления противников, можно было обеспечить себя халявным восстановлением зеленой статы. Изученная в кап аура гарантировала высасывание выносливости из игроков на 150 левелов выше меня, что с моим двухсот пятидесятым уровнем означало минимально возможное количество счастливчиков, на кого не будет распространяться аура 'Мученик'.

-Ар-ра! - так и не придумав за прошедшее время какого-либо определенного клича, я исторг из своего горла первое, что пришло на ум.

Совершенный прыжок 'колодцем' был нацелен на самый край игроков, собравшихся штурмовать мой замок. Уверенности в том, что преодоленная телепортацией дистанция зачтется при вычислении урона от удара 'Длань' у меня не было и я решил подстраховаться. Активация навыка была принудительно завязана на втыкание меча сверху вниз в землю обратным хватом. Постаравшись не глубоко вогнать железное лезвие в почву, я тут же выдернул оружие назад и телепортировался за ближайший холм.

'-А что в замок не прыгнул', - пришел приват чат от чары.

'-Вот еще, выбивай их потом из каждого угла', - отписался я, зарекшись возвращаться на территорию нашего дома до снятия с себя проклятой метки.

Оценить на глаз нанесенный урон было сложно, цифры уже истаяли в воздухе, я так и не успел их увидеть.

'-По сколько выбил не видела?' - я решил обратится к Вале, найдя применение бездельничающей на крепостной стене девушке.

'-Давай еще раз, заценю', - пришел ответ.

'-Видишь красно-синий стяг? Левее дороги?' - я нацелил девушку на новое место планируемого удара.

'-Ага', - едва пришел ее ответ, как я скастовал прыжок

через 'колодец'.

Отпрыгнув без задержки назад, я оглянулся на то место, где мгновение назад был мой персонаж. Даже без комментариев чары мне было понятно, что наносимый урон не достаточен, несмотря на множители крита.

-Ну тогда, по старой схеме, - сказал я сам себе, перетасовывая иконки активации заклинаний.

Убрав в инвентарь железяку, мысленно проговорил сам себе последовательность действий. С фантомным мечом должен будет сработать 'Поршень', а так же открывалась перспектива на использование 'Дублирования'. Взглянув на окруживших замок игроков, отметил, что мои прыжки не остались не замеченными и небольшие группы нападающих отходят от стен замка, перекрывая возможные пути отступления при телепортации.

-Ну, это вряд ли, - кривая усмешка исказила мой рот.

Я не собирался отпрыгивать после нанесенного масс удара в сторону, после каждого скачка я решил перемещаться к новой группе игроков, устраивая кровавую карусель вокруг замка.

'-Я видео пишу, давай', - Воск уже собрала довольно большую коллекцию материалов по пройденным нами данжам и через раз требовала у меня разрешение на анонсирование роликов в сети.

-Ар-ра, - очередной прыжок был нацелен на ближайших игроков, по внешнему виду доспехов они были около двухсотых уровней, что в некоторой степени гарантировало мою безопасность в случае неудачи с фантомным оружием.

Стоило лезвию воткнуться в землю, как круг, радиусом в двенадцать метров просел, оказавшиеся в зоне поражения игроки упали на землю, багровые цифры урона взметнулись вверх.

'-Ничего так', - отметил я, удар 'Длань' за счет 'поршня' вышибал от четырех до пяти тысяч урона.

Совершив еще несколько хаотичных перемещений, я оказался с краю основной массы игроков и попробовал второй навык. Оценив полученный результат, сместился на противоположный край поля битвы и опять использовал 'Очищение'. Указанный в описании навыка 'Сектор' оказался переменной величиной, чем больший угол я очерчивал взмахом меча, тем короче была дистанция действия наносимого урона. Переместившись и использовав в третий раз 'Очищение', я смог пробить просеку длиной метров семьдесят, использовав самый короткий из возможных махов.

'-Прикольные абилки', - наблюдавшая за мной сверху, Валя выразила свое мнение о моих новых навыках.

'-Смотри дальше', - решив, что пришла пора использовать

'Дублирование', я наметил для себя несколько целей в разных частях войска все еще многочисленных врагов.

С высоты птичьего полета это наверное выглядело так, как если бы кто-то сильномогучий ткнул огромными пальцами по земле, выбивая окружности в разношерстной толпе героев.

'-Леонид, у тебя зеленка просела!' - находящаяся со мной в одной пати, чара первая заметила непорядок.

Отпрыгнув в безопасную зону ближайшего городка, я полез в логи игры. Выносливость, уменьшавшаяся и пополнявшаяся до этого без сбоев, при применении 'дублирования', подняла свои требования в десять раз.

'-Ты где?' - в коротком сообщении чары угадывалась тревога.

'-Логи смотрю, сейчас вернусь', - отписался я, невольно улыбнувшись от приподнявшегося настроения.

Несмотря на все перипетии, наши отношения с Валей оставались до конца не выясненными, заставляя быть постоянно на чеку во время общения, а так же радоваться каждому проявлению теплых чувств.

Вернувшись к обдумыванию к ситуации с расходом выносливости, я пришел к выводу, что по какой-то причине игровая механика снимает десятикратный расход выносливости за исполненный через 'дублирование' урон, но не учитывает для расчета 'Мученика' наличие игроков точках, куда приходятся удары через 'форточку'.

Поняв, что писать в администрацию, с требованием исправить обнаруженный мной баг неразумно, я решил оставить все как есть. Даже без 'Дублирования', я оказался достаточно силен, для того чтобы разогнать всю кодлу, собравшуюся под стенами замка. Выпив фиал полного восстановления 'выносливости', я телепортировался назад. Стянувшиеся за время моего отсутствия в плотные кучки, игроки облегчили стоящую передо мной цель и я зачастил, прыгая от группы к группе.

'-Эти какие-то сильно навороченные!' - прокомментировала чара оставшихся в живых игроков.

Их было не больше сотни, все +450, грамотно держащие строй, но явно растерянные неожиданной расправой над всеми остальными игроками. Отпрыгнув подальше, я решил перевести дух, собираясь с мыслями. Прыжки на коротких дистанциях их не брали, огромные резисты доспехов к наносимому урону сводили на нет все мои усилия.

Неожиданно рядом со мной открылся пространственный прокол, из которого начали вываливаться оставленные у крепости высокоуровневые игроки. Я даже сам не успел сообразить, как на

автомате мой персонаж пометил десять целей и прошелся по игрокам наработанными еще на зачистках данжей ударами. Мне не повезло, не попавшая на целеуказание чара, продолжала держать прокол. Прибывающие в данную точку пространства игроки, заставили меня телепортироваться, разорвав дистанцию на несколько сотен метров.

Чара оказалась упорной, открыв повторный прокол. На этот раз я был готов и вражеский маг умер еще до того, как подоспела помощь. Облутав лежащего на снегу игрока, я вспомнил, что вокруг стен замка пропадает огромное количество лута.

'-Валя, хорош дурью маяться, иди лут собирай!' - отписал я в приват чат.

'-Уже', - пришедший ответ меня слегка успокоил.

Одним из основных моментов, на который не раз обращала внимание Воск, это наличие в кланхране доспехов и оружия. Необходимая для прохождения данжев соклановцами экипировка стоила больших денег, а учитывая сложившуюся ситуацию, глупо было не воспользоваться подвернувшейся возможностью.

Прикинув по карте, где сейчас находятся оставшиеся без чары игроки уровней +450, я отпрыгнул еще дальше, увеличивая и без того огромное расстояние между нами. Если в начале, я хотел оставить их в покое, то теперь я загорелся идеей получить хотя бы часть их экипировки. Расстояние в 6500 метров между нами, помноженное на навык и множители крита с 'поршнем', должны поднять наносимый 'Дланью' урон до 27 миллионов единиц. Если после такого шлепка хоть кто-то останется жив, то я отстану от этого разумного, хотя бы из уважения к тому, что он смог создать настолько живучего персонажа в этой игре.

-Ар-ра, - сверзившись в центр врагов, я припал на одно колено.

Продолжая опираться обеими руками на рукоять меча, воткнувшегося на треть длинны фантомного лезвия в землю, я огляделся. Поднятый снег от ударной волны слегка снизил видимость, но уже через пару секунд вокруг прояснилось. Тела игроков застыли в разнообразных позах, выживших среди них не оказалось. Пройдя молча по телам, я собрал все, чем одарил меня игровой рандом. Постояв еще пару минут, я молча телепортировался в безопасную зону ближайшего городка. Несмотря на полную победу, радости в душе не ощущалось.

28

Детей Марины я так и не увидел. Не сумевшие встретиться со мной с первого раза, они вернулись к своей привычной жизни на следующий же день после оглашения завещания, погрязнув в бытовых проблемах своих семей и вечной спешке трудовых будней. Я не горел сильным желанием знакомиться с ее детьми, впрочем и они, судя по совершенному поступку, придерживались схожего мнения.

Просьбу Марины, передать письмо лично в мои руки, сочли не принципиальной, предназначавшийся для меня конверт был отправлен по почте. Серый, из плотной бумаги, округлый женский почерк с моим именем на титульной стороне. Я уже вторую неделю тянул, не решаясь его открыть. Выйдя сегодня из игры, у меня оказалось соответствующее настроение. Решительно взяв в руки конверт, я надорвал заклеенный край.

'Леонид, я тебя жду. Твоя Марина'

Белоснежный, на фоне серого конверта, лист бумаги содержал всего одну фразу. Выскользнув из дрогнувших пальцев, он упал на столешницу. Бумага сложилась по линии сгиба, скрыв от моего взора предназначенные для меня слова. В голове пронеслись десятки мыслей и сотни догадок, выстраиваясь и распадаясь в попытке понять, что хотела сказать этой фразой Марина.

Потерев ладонью небритый который день подбородок, я неожиданно осознал, что некогда яркие воспоминания о моей женщине поблекли за прошедшее время. И только вновь нахлынувшие чувства, позволили осознать всю глубину контраста произошедших перемен.

'-Неужели я такой урод?! - осознать, что почти полностью забыл женщину, которую любил за какой-то месяц, было ударом по моему мнению о самом себе: - Млять..'

Глянув на календарь, я помрачнел еще больше. Сегодня было ровно сорок дней с того утра, когда ее не стало. Взяв три бутылки и сложив их в пакет, я прошел в коридор, где принялся неспешно одеваться. Пить дома и тем-более одному было неправильно, как было неправильно и многое из того, что я делал за прошедшее время.

Во дворе, скамейки под раскидистым деревом оказались пусты, пенсионеры геймеры, на которых я невольно рассчитывал, судя по всему собирались зимой где-то в другом месте.

-Леонид, - окликнули меня, когда я проходил мимо одного

из подъездов.

В приоткрытом окне сторожки консьержа виднелись знакомые лица. Звякнув пакетом, я изменил направление своего движения. Жизнь входила в привычное русло, то, что я делал сейчас, было правильно.

= =

С каждой локацией, переходящей в собственность моего клана, лягушатники становились все злее и агрессивней. Дошло даже до того, что были предприняты попытки перемещаться вслед за мной в данжи, захватом которых я занимался. Впрочем, подросшие уровни мобов, и мое местоположение рядом с финальным рейд-боссом, быстро свело на нет подобную практику. В отличие от ПВП, пять шесть смертей от мобов, существенно снижали левелы игроков, заставляя последних бунтовать внутри собственных отрядов и отказываться от выполнения приказов своих клан лидеров.

Вчера под протекторат Валиша перешел последний из запланированных к захвату данжей. Французы не знали, что на этом я успокоюсь и вовсю старались испакостить мне жизнь, подсылая даже в мирных локациях игроков 'шахидов'. Перемещаясь в последнее время между городами телепортом, я не испытывал особых трудностей. Денег хватало и я в шутку называл подобный стиль игры 'отпуском'.

'-Ты что творишь?' - приват от чары разрушил идиллию созерцания пустыни с припорошенными снегом кактусами.

'-Это часть моего плана', - отписался я, пытаясь вспомнить, есть ли в настоящей Франции подобные места с трехметровыми кактусами и песком.

'-Я думала ты мой друг!' - в последнее время мы не встречались с Валей и девушка пыталась понять, что же произошло и изредка делала попытки вернуть все вспять.

Промолчав, как теперь часто бывало с моей стороны, я задумался о том, все ли правильно просчитал. Выложенное на офф форум приглашение игроков в мой клан было встречено настороженной заинтересованностью. Список собственности состоял всего из шести пунктов, но зато каждый из них имел очень привлекательные характеристики.

Составляя подробное описание, я выяснил, что в моем замке пятидесятого уровня оказывается есть мастерские, позволяющие заниматься крафтом высокоуровневых вещей. Более того, нашлась под самой крышей замка медитативная комната,

при нахождении в которой улучшаемый навык за свободное очко увеличивался не на один, как обычно, а на два пункта. Правда режим работы позволял заходить в помещение не чаще одного раза в шесть часов по одному игроку, но после данного открытия хоть стало более менее понятно столь сильное желание лягушатников отбить именно этот замок назад.

Локации, подбиравшиеся мной с учетом максимальной привлекательности для давно играющих в Архаику игроков так же имели 'изюминки'. Водная, подземная, лесная, воздушная и инферно, помимо различий в среде обитания, не маловажными оказались компоненты крафта, выпадающие с мобов в захваченных мной локах. По уже начавшемуся росту цен на аукционе, можно было понять, что некоторые технологические процессы лишились необходимых компонентов для изготовления вещей и спрос на дроп в будущем будет только расти.

'-Вот увидишь, половина игроков, которых ты возьмешь в клан, кинет тебя и Валиша при первом удобном случае', - молчавшая какое-то время, Воск вновь подала голос через приват чат.

'-Приходи в таверну на углу Цветочной, я тебя жду', - ответил я.

'-Жди, счаз буду', - даже не слыша ее голоса, я понял, что он довольна.

Девушка могла подумать о причинах, подтолкнувших меня написать приглашение все что угодно, но истинный повод для встречи я собирался озвучить лишь тогда, когда увижу ее перед собой.

В выраженных ранее словах чары было разумное зерно, да я и сам понимал, насколько призрачными являются штрафы, которыми могли обложить кланы своих игроков. Игровая механика не могла удержать преференции со счета персонажа, если на нем ничего не было. Впрочем, запрет на выход из клана и смену бога покровителя так же оказывался условной величиной, если игрок решал кардинально изменить свой игровой процесс, то ничто не могло его остановить.

Открыв еще раз логи игры, я перечитал сообщение, полученное при достижении трехсотого уровня. Преодолев очередные сто пятьдесят левелов, я получил еще одну возможность сменить класс персонажа. Заменяя в свое время мага на паладина, я думал, что вытянул джек-пот. Но чара развеяла мои домыслы, заявив, что подобный выбор предлагается всем игрокам. Отличие заключалось лишь в доступных к выбору классах, алгоритм игровой механики в этом вопросе до конца так и не был просчитан фанатами Архаики.

'Внимание!
Вам предлагается получить класс Священнослужитель
Штраф за смену класса: зависит от отношений с богом-покровителем
Принять? Да\Нет'

Мое недавнее желание переквалифицироваться в боевого монаха получило альтернативу, заставив серьезно задуматься. Захваченные в одиночку локации показали, что созданный билд более чем жизнеспособен, так что усиливать и без того выкрученого перса я не стал. Подтвердив выбор, принялся за подбор открывшихся к изучению навыков. Сфера талантов сильно потускнела, оставив не так уж и многое на 'звездном небосклоне'.

'Внимание!
Желаете изучить начальную специализацию Инквизитор?
Каждые 5 лвл +10 очков к интеллекту +10 очков к мудрости
Предупреждение: божественные бонусы изменятся
Принять? Да\Нет'

Высказываемые Валей опасения из-за новых игроков, как и мои собственные размышления на эту тему подтолкнули к выбору абсолютно не боевой специализации.

'Внимание!
Божественные бонусы изменены:
Наложенные бафы имеют не снимаемый эффект'

Пришедшее после выбора 'Инквизитора' сообщение о том, что все накладываемые мной бафы будут иметь вечный эффект, лишь придали уверенности в предстоящем деле. Из скудного списка навыков, я выбрал парочку, решив проверить их эффективность на чаре.

'Навык 'баф Покровительство бога'
Накладывает увеличение получаемого опыта
Уровень: 1/1
Опыт: начисленный опыт *очки веры
Стоимость использования: 2 ед. маны
Ограничение: только для единоверцев'

'Навык 'баф Верность клану'
Накладывает увеличение наносимого урона
Уровень: 1/1
Урон: наносимый урон * рейтинг в клане
Стоимость использования: 2 ед. маны
Ограничение: только для соклановцев'

Для бафов не имело значения ни класс ни левел персонажа. Если игрок был приверженцем Валиша и не собирался покидать клан, количество получаемого опыта, как и наносимый оружием урон лишь увеличивался.

-Привет, чего звал? - Воск уселась за мой стол, ее щеки пылали с мороза, в глазах плясали радостные искорки.

-Ого! - отреагировала она на предложение системы о запросе с согласием на принятие новых бафов.

-А теперь попробуй выйти из клана, - предложил я, заранее отодвигаясь от ничего не подозревающей девушки подальше.

-Ах ты урод! - она потянулась через стол к моей тушке, пытаясь выцарапать глаза.

Несмотря на бурную реакцию и мое поспешное отступление на улицу, проверка не была закончена.

-Надо еще в храм всех богов сходить, - проговорил я, дождавшись паузы в ее попытках дотянуться до моего лица.

-Это еще зачем? - выбившийся из под вязаной шапочки локон придал Вале особое очарование.

-Ну, бафов ведь два, - я обратил внимание девушки на повисшие в окне отряда на против ее имени малюсенькие пиктограммы.

-Такой же не снимаемый? - зачем-то уточнила она, после чего на глазах навернулись слезы.

Отвернувшаяся фигурка ссутулилась, сквозь городской шум раздались всхлипы, переросшие в прерывистый плач. Обхватив ее со спины, я почувствовал, как девушку трясет от

охвативших чувств. Подхватив Валю на руки, я направился к ближайшей гостинице. Вечер плавно перерос в ночь, в съемной комнате на третьем этаже нас никто не мог побеспокоить. Рассвет озарил комнату сквозь чуть тронутое изморозью окно, придав скомканному белью на кровати розоватый оттенок.

-Я и без этого осталась бы навсегда с тобой, зачем ты так, - уже не плача, но все еще переживая из-за случившегося, чара обнимала мою руку.

Проведя по сбившимся на ее лбу волосам, я посмотрел в васильковые глаза и не найдя подходящих слов, поцеловал кончик носа. Девушка приняла очень близко к сердцу все произошедшее и я не знал, как теперь объяснить, что это был всего лишь эксперимент эффективности изученных мной навыков.

При смене бога покровителя, механика игры обнуляла очки веры с предыдущим небожителем и начисляла одно очко веры с новым богом. Но для того, кто решался сменить покровителя после повешенного на персонажа вечного бафа 'Покровительство Бога', имелся неприятный подарок. Обнулившиеся очки веры сводили на 'нет' весь получаемый опыт и персонаж терял способность после этого расти в уровнях, так как ноль в множителе при расчете получаемого опыта давал тот же ноль.

Со вторым бафом происходила схожая ситуация, игрок становился не способен нанести хоть какой-нибудь урон по любой цели, так как выход из клана подразумевал обнуление в рейтинге среди бывших соклановцев. Таким образом, свойство 'не снимаемого' делало попытку втереться в мой клан на временной основе по настоящему 'смертельной' для любого персонажа в игре Архаика. И круг возрождения не имел к этому процессу никакого отношения.

-Если ты меня бросишь, то я не знаю, что с тобой сделаю, - успокившись, Валя вспомнила о привычной для себя манере поведения.

-Не брошу, - погладив девушку по голове, ответил я.

Первыми заявились китайцы, их отряд состоял из ста пятидесяти игроков, имевших левелы +340. После того, как каждый из них сменил бога покровителя на Валиша, я принял всех в клан. Не откладывая на потом, я обкастовал каждого двойным бафом, пока отряд новичков держался вместе. Вчитавшись в характеристики, и без того счастливые от того, что все случилось как они и задумывали, игроки подтвердили согласие на принятие полезных плюшек. Получившие после этого допуск на территорию замка, все сто пятьдесят игроков

воспользовались городским телепортом чтобы оказаться в своем новом доме. Рассыпавшись по внутреннему двору, китайцы убедились, что они там, где надо, и разом вышли из состава моего клана.

-А я говорила! - сидевшая рядом со мной на парапете крепостной стены, чара продолжила возиться со своим жезлом.

-Забавно, - отреагировал я.

Подняв голову кверху, я рассматривал цифры наносимого урона по моему персонажу, багровые 'нули' устремлялись к облакам, тая через какое-то время в воздухе. Китайцем потребовалось три минуты разобраться с тем, насколько глубоко они попали со своей поспешностью.

-Выковыривать будем? - поудобнее перехватив оружие, Воск насмешливым взглядом проводила начавших пятиться от нас игроков.

-Ты справишься, - ободряюще улыбнулся я.

Несмотря на класс священнослужителя, висящая на мне метка проклятия по прежнему позволяла открыть пространственный прокол в точку моего месторасположения. Более того, рассредоточившиеся по территории замка китайцы могли бы стать проблемой, если бы не девушка Воск. Взяв свой заветный 350 левел, чара изучила новые навыки, позволяющие блокировать открытие пространственных проколов на контролируемой ей территории.

-Ну, вроде все, теперь сами подохнут, - закончив махать жезлом, Валя присела назад.

Наложенные на всю площадь локации ослабляющие заклинания, выпивали жизнь, снижали регенерацию, и прочая-прочая. Бегать за каждым узкоглазым было слишком много чести.

-О, еще одни пожаловали, пишут, что готовы вступить в клан, - получив приват сообщение от очередных претендентов, я встал с парапета и открыл телепорт.

'-По старой схеме?' - догнал меня приват чат чары уже в городе, чем невольно вызвал улыбку.

'-Конечно', - ответил я, использованная всего-лишь один раз схема в устах девушки становилась 'старой', и в этом была вся Валя, за что в общем то она мне и нравилась.

Через три дня появились первые игроки, которые действительно хотели вступить в мой клан, а не проехаться на халяву, поимев замок.

-А с виду совсем не страшный, - осмотрев меня с головы до ног, девушка игрок нарочито небрежно оценила мой внешний вид.

-И тебе не хворать, - скрыв изумление от того, что отрядом

в 250 человек +300 левелов командует барышня, я ответил первое, что пришло на ум.

-Русский? - удивилась она.

-Да, а ты? - звук ее голоса неуловимо изменился, подсказав, что встроенный в игру переводчик перестал замещать иностранные слова на привычные для меня термины.

-Не, я из Польши, - валькирия улыбнулась, показав все тридцать два зуба.

-А улыбка как у американки, - через силу заставив себя не улыбаться, сдержанно пошутил я.

-Тож моя бабка, иммигрировала до Кракова, в Эл Эе совсем жизни не стало, - характерно затараторила девушка.

-Ну чтож, условия думаю вы уже знаете, - перешел я к деловой части разговора.

-Это да, весь офф форум обсуждает, как ты четырнадцать рейд-пати запер в своем замке и заморил до смерти, заставив в итоге уйти на реролл, - став вновь серьезной, ответила командир отряда.

-Крысам крысье, - хоть мой ответ и был не очень конкретен, судя по кивку головы, девушка поняла о чем я хотел сказать.

-Ну, мы в храм, подождешь здесь? - вопросительно дернув бровью, она показала подбородком за мою спину, где возвышались стены храма всех богов.

-Давай, - сделав шаг в сторону, я посторонился, пропуская устремившихся за своим командиром игроков.

29

Огонь вяло облизывал уложенные в каминной нише нарубленные чурбаки дров. Я сидел в глубоком кресле, отставив левую руку в сторону. Толстостенный стакан с коньяком находился в расслабленных пальцах. Вытянутые к камину ноги чувствовали идущее от огня тепло, выбирая реальность восприятия игровых локаций в свое время я сделал очень правильный выбор.

-Ты так похож на Урала, - вслед за приближающимся звуком цокающих по каменному полу каблучков, раздался грустный голос чары.

-Это еще чем? - вспомнив Рубена, я попытался представить фигуры наших персонажей рядом и не нашел ничего схожего.

-Он так же хандрил, когда не знал, чем заняться, - положив теплые ладони на мою шею, Валя принялась нежными движениями массажировать мою шею.

За прошедшее время мой клан принял в свои ряды более одиннадцати сотен игроков. Убедившись, что я не маньяк и все беды с первыми отрядами исключительно вина самих игроков, ко мне потянулись герои, достигшие потолка в своих кланах. За какой-то месяц все устаканилось, было составлено расписание прохождения пяти данжей девятью фарм- отрядами с учетом времени респауна и ротации между локациями. Были приняты три отряда крафтеров, которые не только имели навыки работы с добываемыми ингредиентами, но и налаженные каналы как покупки так и продажи недостающих компонентов. Деньги полились 'рекой'.

Вале пришлось дать офицерский чин, как и остальным командирам отрядов. Рейтинг игроков так же сформировался и несмотря на мое клан лидерство, я занимал в нем всего лишь триста сорок седьмое место. Впрочем это не помешало мне вызвать на дуэль и победить всех членов клана, опрометчиво позволивших себе вслух хвалиться более высоким положением в списке. Завоевав уважение и утвердив свое лидерство не смотря на составленный игровой механикой рейтинг, я оказался не удел, не зная, чем теперь себя занять.

-Валя, а ты знаешь хила, ну игрока, который в конст пати у Рубена? - в мою голову пришла безумная мысль.

-Да, мы с Ингой иногда общаемся, - не подозревая о том, что я задумал, чара запустила когти в мою шевелюру.

-Прокляни ее, - сделав большой глоток, я замер, ожидая ее

решения.

-Чур я с тобой! - судя по замершим на мгновение пальцам, а потом возобновившим массаж с утроенной интенсивностью, Воск имела свои счеты к Уралу и не желала упускать подвернувшуюся возможность.

-Договорились, - чуть улыбнувшись, хоть и зная, что она не видит моего лица, сказал я.

Судя по всему, Рубен был верен себе и не поднимал левел игроков выше необходимого минимума для исполнения назначенных обязанностей. Девушка хил, со слов Вали, была всего 267 левела, что позволяло без проблем как проклясть ее, так и переместиться в локацию данжа. Мне очень захотелось посмотреть на локу, которую держал Урал под своим кланом и где поднимал свой и без того высокий уровень.

= =

Переместившись, я сильно зажмурился, ослепительный свет выжигал сетчатку глаз. Кое как проморгавшись, я огляделся по сторонам.

-Фак, - вырвалось с губ чары, зажмурившейся и не удержавшейся от колкости: - мог бы и предупредить.

По укоренившийся привычке, я проходил в пространственный прокол первым. Последовавшая за мной девушка не ожидала подвоха. Привычной перепалки между нами не вышло, мы почти одновременно увидели то, что было разбросано по изумрудной лужайке в невысокой траве. Подойдя чуть ближе, я испытал непонятное чувство.

-Это же Амур, - рассмотрев внимательно мертвого моба, девушка окинула взглядом окружающее нас пространство и добавила: - я всегда знала, что он урод.

Насколько хватало глаз, поле было устлано трупами мальчиков с белоснежными крыльями и курчавыми волосиками на маленьких головах. Розовощекость ушла из их тел вместе с жизнью, рубленные раны и засохшая кровь отмечали на некогда бархатистой коже следы использованного оружия.

Взяв чару за руку, я потянул ее из этого места, девушка буквально впала в ступор, увиденное здесь на каком-то неосознанном уровне принималось очень близко к сердцу.

-О нет! - стоило нам пройти вперед, как за небольшой рощицей открылась очередная лока, усеянная мертвыми женщинами.

Все они были пышнотелы и имели вымяобразные груди.

Несмотря на то, что мы не стали пересекать очередной луг по прямой и пошли в обход, маленькие трупики грудных детей, разбросанные между мертвых тел своих матерей, то и дело попадались на глаза и уже не отпускали нашего внимания. Едва страшное место скрылось за деревьями, Валя сорвалась на истерику, то порываясь бежать вперед, то падая на землю и бормоча слова о том, что так играть нельзя.

Предназначенное для поднятия собственного настроения, посещение локации вылилось в нечто большее, чем обычная проказа. Теперь мне хотелось стереть с лица земли игроков, которые бездушно могут убивать детей и женщин пусть и в цифровой реальности.

-Где они? - дождавшись небольшого просветления в истерике у Вали, я чуть тряхнул девушку за плечи, привлекая к своим словам ее внимание.

-Сейчас, - утирая одной рукой продолжающиеся литься из глаз слезы, чара замахала жезлом, кастуя заклинание.

-Хорошо, - получив направление, я взял ее лицо в свои ладони: -Валя, послушай меня, тебе лучше дальше не ходить. Я обещаю, что все игроки, которые есть в этой локации умрут, а сам данж мы возьмем под Валиша и никто не сможет больше сюда заходить. Ты меня слышишь? Ты мне веришь?!

Чара продолжала смотреть сквозь меня, уверенности в том, что мои слова дошли до ее сознания не было.

-Валя! Валя! Наложи на локу запрет на перемещения, если мы смогли сюда зайти, значит и подмога Уралу сможет прийти! - я уже практически кричал, продолжая удерживать девушку ладонями за заплаканное лицо.

-Да, я поняла, сейчас, - получив конкретное дело, чара начала слегка приходить в себя.

Не вставая с земли, на которой сидела с подломленными в коленях ногами, девушка достала из инвентаря несколько фиалов на восстановление просевшей маны для каста очередного заклинания.

-Вот и молодец, и никуда не ходи, жди здесь, - опасаясь как того, что она увяжется за мной, так и того, что не отпустит меня, я потихоньку пятился от занятой делом чародейки.

Скрывшись среди деревьев, я телепортировался, воспользовавшись визуальным ориентиром на дальний край леса и неожиданно оказался на самом краю пропасти. Вся локация оказалась состоящей из островов различного размера, плавающих в воздухе на разных уровнях. Голубое небо и изредка попадающиеся перистые облака не могли заслонить лучи солнца, освещающих в мельчайших подробностях все, что попадалось на

моем пути. Переполнявшая меня ненависть к совершившим подобные бесчинства игрокам, постоянно подпитывалась свидетельствами мученической смерти беззащитных человекообразных существ.

Наконец-то добравшись до острова, на котором угадывался впереди какой-то шум, я утроил бдительность и медленно двинулся вперед.

'-Назовись, обещаю не преследовать в ни в игре ни в реале', - раздавшееся в общем чате локации обращение, судя по всему было обращено ко мне.

'-Думаю, что ты испытываешь жгучее чувство ненависти к нам, но поверь, это всего лишь из-за того, что у тебя нет защиты от ментального воздействия, - очередная фраза в чате чуть царапнула мое внимание, но тут же забылась: - когда наш отряд впервые сюда добрался, то ты не поверишь, но мы передрались, поубивав друг друга. Лишь на третий раз догадались взять защитные амулеты и теперь не испытываем никакого дискомфорта'

Воспоминания об увиденных в этой локации ужасах, ожившим рядом прошли перед моими глазами. Осознание того, что эти выродки даже не испытывают никаких чувств совершая подобное, подстегнуло мое, и без того взвинченное, состояние. Очередной шаг позволил наконец-то увидеть сквозь бамбуковые заросли силуэты игроков в черно-красных доспехах.

Наметив десять первых жертв, я активировал привычную связку и замер в недоумении. Даже застилавшая глаза багровая пелена чуть спала, оттесненная моим изумлением.

'-Забыл сказать, при достижении 500 уровня, маг пространства контролирует чужие перемещения, так что если хочешь пообщаться, выходи', - последовавший за этим смех был слышен даже на разделявшем нас расстоянии в триста метров.

-Ар-ра, - наконец то попав в ситуацию, когда мне придется выйти лицом к лицу с противником, я двинулся вперед, не особо заботясь о своей безопасности.

'Активный баф 'Бессмертный'

Игнорирует получаемый урон (использование 1 раз в 24 часа)

Уровень: 100/100

Количество снижаемого урона: 100% (1%*уровень навыка)

Время использования: 15 сек*уровень навыка'

Изучаемый в течении двух недель в медитативной

комнате от нечего делать активный баф, должен был теперь позволить моему персу дойти до откровенно потешающихся надо мной игроков. Вложенных пятидесяти свободных очков было безумно жаль, но сейчас я осознал, что трата была не напрасной. За пятнадцать минут я не только собирался сократить разделяющее нас расстояние, но и уничтожить всех находящихся в локации.

-Ого! - парочка магов залила плазмой землю, по которой я шел.

Нулевой урон, всплывший над моим персонажем сорвал взведенную пружину чужих нервов. Став обстреливать меня всем, что было изучено к +500 уровню, игроки растерялись, видя бесполезность своих усилий.

-А если так! - ринувшийся мне на встречу игрок со щитом на руке, нарвался на встречную атаку. Оглушение не прошло, но фантомный меч не подкачал, обнулив здоровье бойца ближнего боя.

-Вы видели, урон за 200 тысяч, да еще и с дотом! - до кого-то из игроков все происходящее по прежнему виделось в 'розовом' свете.

Основная же масса перестраивалась в защитный порядок, тряпочные игроки отходили назад, закованные в толстые латы танки выдвинулись вперед. Когда между первой линией обороны и мной осталось расстояние на один взмах меча, я атаковал, не забыв использовать 'поршень' и 'дублирование'. Заклинание 'форточка' не сработало, заглушенное неизвестным мне высокоуровневым заклинанием Пространства, но между мной и противниками было рукой подать, помощь магии не потребовалась.

Десять игроков не смогли блокировать удар фантомного меча, прошедшего через подставленные в защитном рефлексе щиты. Нанесенный урон зачастил над игроками, кровотечение исправно работало, отбирая положенные проценты жизни.

Бросив взгляд в верхний угол периферийного зрения, оценил оставшееся время действия активной ауры 'Бессмертный'. Менее чем за три минуты надо было добить максимально возможное количество противников, так как после этого наступит смерть моего героя. Никогда не заботясь о собственной защите, я вкладывал все в атаку. Судя по тому, как развивалась ситуация, мне следовало выделить на это дело определенный запас свободных очков. Одной ауры оказалось не достаточно для затяжного боя.

Выбрав в целеуказание свежую партию игроков, я повторил нанесенный чуть ранее удар. Фантомный щит, несмотря

на свою временную материальность, вполне успешно принимал на себя удары ближайших игроков, хоть это особо и не требовалось при действующей ауре 'Бессмертный'

В какой-то момент времени я увидел вокруг себя всю картину сражения, и теснящихся под моим напором танков, и расходящихся веером за их спинами ДД. Более того, я смог засечь главного в этой пати, игрок Урал не принимал участия в сражении, находясь в стороне, он с чуть склоненной набок головой наблюдал за моими действиями.

'-Если не перебью сейчас магов, мне потом крышка', - переключившись на наиболее важное в данный момент, осознал я единственно верное решение.

На недоступной ранее скорости, я открыл и закрыл сферу талантов, успев ткнуть в изучение навыка 'Рывок'. Тут же вкинув в него десять свободных очков, я получил возможность перемещаться на расстояние большее, чем собственный шаг, при том, что вновь открывалась возможность использования масс ударов. Мазнув взглядом по фигурам магов в вычурных мантиях, я повесил целеуказатели. Действуя на интуиции, я активировал пиктограмму 'Рывок', с последующим ударом 'Длань'.

Пространственная магия не имела никакого отношения к навыку класса паладин, и мой дистанционный удар достиг цели, поразив десять окружностей, с радиусом в двенадцать метров. Небольшая дистанция ограничила нанесенный урон 21 тысячей единиц, что с лихвой хватило ватным персонажам магических классов.

Не нуждаясь более в обозрении поля битвы, я повторно совершил 'Рывок', выделив узкий сектор движением лезвия меча. Пространственный маг сбежал из сектора кругового поражения, но на направленный в его сторону удар 'Очищение', среагировать не успел. Я был вооружен мечом, дистанционная атака от моего героя оказалась для последнего мага полной неожиданностью.

Цифры действия ауры 'Бессмертный' заморгали, отсчитывая последние пять секунд. Совершив еще один 'Рывок', я добил пытавшихся отступить в какой-то кустарник лучников. Повернувшись после этого к бежавшим в мою сторону танкам, я раскинул в стороны руки, издав торжествующий рык.

На мое счастье все ДД погибли и метнуть в неприкрытое тело убийственной магией или оперенной смертью больше было некому. Выставив вперед щит, я развеял на время фантомный меч. Несмотря на раскачку в кап соответствующего навыка, время отката имело место быть.

-Эгей! -приободрившиеся танки от вида моей безоружной руки поднажали, соревнуясь между собой, кто добежит до меня

первым.

Прыгнув за их спины 'колодцем', который вновь стал доступен со смертью пространственного мага, я активировал удар, прошедший в спины игроков через 'форточку'. Повалившиеся на землю, кто-то сразу, а кто-то спустя пару секунд, игроки оставили меня наедине с Уралом.

-Неплохо, - встретившись взглядами, мы буравили друг друга.

-Леня, - знакомый голос раздался откуда-то сбоку, заставив меня на рефлексе повернуть голову.

Новообретенное зрение 'всего вокруг' не подвело, несмотря на то, что мой взгляд был устремлен к непонятно как оказавшейся здесь Вале, я успел активировать телепортацию и убраться с места, на которое обрушился Урал, применив какой-то навык. Переведя на последнего из оставшихся в живых врагов свое внимание, я оценил раскинувшиеся за его спиной черные крылья. Между нами было не более десяти метров, выкручивающая ранее мое нутро ненависть всколыхнулась с новой силой, заставив ринуться вперед.

30

Вокруг было светло. В молочной дымке изредка то там то здесь вспыхивали золотистые искорки, позволяя моему блуждающему вниманию временно сосредоточиться на определенном участке пространства.

-Поздравляем с Перерождением. Для облегчения адаптации вам внедрены некоторые функции привычного интерфейса.

Голос, появившийся из ниоткуда и пропавший неизвестно куда, вывел меня из странного состояния безразличия ко всему окружающему. Стоило звуку стихнуть, как у меня появилась куча вопросов, начиная от того, куда я попал и как выйти из этой локации в реал.

Мгновением спустя, я сопоставил полученную информацию о 'привычном интерфейсе' и по укоренившейся за время игры привычке, скосил глаза в левый нижний угол. К моей радости раскрылось меню, правда назвать его привычным не получалось.

'Индивид FG-56754-HFGR-AB'

Понимая, что ничего не понимаю, я перешел в раздел настроек и выставил привычную раскладку на оповещение событий и отображение подсказок. После этого перешел в раздел, где обычно сохранялись логи игры.

'Дата перерождения 2451:12:26:2217'

Сосредоточив внимание на единственной строчке, каким-то образом понял, что это год, месяц, день и время моей смерти в реальном мире. Стоило этой информации дойти до моего сознания, как шквал информационных блоков окатил мою память, оставив спустя пару мгновений в тишине.

Существует ли разум во вселенной? Ответ на этот вопрос был положительным, только вот форма существования этой разумной жизни существенно отличалась от принятой на Земле. Уйдя в своем развитии далеко вперед, иные расы перешли в волновую форму бытия, совмещая в себе как информацию, так и

энергию.

Сильные, выдающиеся личности, жившие в свое время на Земле, оставались после своей смерти в астральном поле планеты. Стараясь по мере своих возможностей достучаться до живущих в биологическом виде потомков, они совершали множество попыток передачи информации. Спиритические сеансы и шаманизм со временем переросли в нечто большее, что позволило наладить обмен данными между двумя формами существования.

К сожалению, умирающие на Земле люди, в своем подавляющем большинстве развеивались после смерти, не способные удержать свое сознание в волновом поле планеты. Для того, чтобы человеческая цивилизация развивалась и смогла со временем выйти на уровень общения с другими цивилизациями, правительством была разработана схема, подготавливающая сознание людей к последующему переходу в нематериальную форму бытия.

Капсулы, раздаваемые пенсионерам по программе 'о виртуальных играх', были специально предназначены для подобного рода мутаций. Подготовленные за полсотни лет тела людей, имели минимально необходимое количество нейронов для поддержания жизни в биологическом теле. Начав играть, последние нервные окончания рвались, позволяя сознанию расстаться с бренным телом и влиться в новый мир, став его 'правным членом'.

Зацепившись за незнакомый термин, я подумал о том, что может означать подобное выражение. Знания пришли так же легко как и до этого, обдав мягкой волной. Термин 'правный член' подразумевал под собой не равенство индивидов между собой. Являясь участником нового общества, где главной ценностью являлась информация, доступ к ней предоставлялся в зависимости от заслуженной категории.

На начальном этапе, когда казалось бы все должны были быть равны после Перерождения, уже существовал огромный разброс в категориях индивидов, зависящий как ни странно от того, как человек жил до этого в своем биологическом виде. Заинтересовавшись тем, к какой категории причислили меня, я был удивлен тем, что получил АВ, за индекс полезности прежней жизни в 92%. Удивляясь, чем же я так угодил, мне пришлось испытать смешенное чувство стыда от очередного пакета полученной информации, которое тут же было вытеснено ощущением безразмерного счастья.

Воспоминание о посещении банка спермы, я гнал от себя, стыдясь своего поступка. Что на меня тогда нашло я не мог себе

позже объяснить и чтобы не мучиться, старался об этом просто не думать. Получив теперь доступ почти ко всей существующей на планете Земля информации, я узнал, что мое биологическое тело, подготавливаемое к Перерождению капсулой виртуальной реальности, каким-то неведомым путем ощутило грядущее забвение и выдало невиданный ранее ДНК. На текущий момент уже восемнадцать женщин прошли процесс оплодотворения с использованием моего генетического материла и приступили к вынашиванию плода. Более того, зафиксировавшие этот случай, ученые принялись изучать данный феномен, с тем чтобы уже в контролируемом процессе получить еще лучшее ДНК для продолжения биологической формы существования человечества.

Немного отойдя от эйфории, что я отец целых восемнадцати детей, легким усилием получил информацию о том, что если бы не этот поступок, то в лучшем случае я мог бы претендовать на WQ или XQ. Тем же, кто родил и воспитал в своих семьях двух и более детей, присваивались категории от SK до SY.

'-Лёня, я знала, что ты придешь, подожди, я сейчас', - подумав о Марине и ее двух детях, неожиданно получил ее мыслеотклик.

'-Лео, я боюсь', - еще не умея контролировать свои желания, я так же успел подумать и о Вале, которая, к моему удивлению, тоже оказалась здесь.

'-Привет, я так тебя ждала, иди ко мне', - яркая золотистая точка приблизилась ко мне сквозь молочный туман, приветливо замерцав, стоило лишь сосредоточить на ней свое внимание.

'Внимание!
Вам предлагается пройти процесс Слияния.
Осторожно: процесс необратим'

Едва потянувшись к Марине, я отпрянул, получив предупреждение, от активированной ранее функции подсказок.

'-Не бойся', - золотистая звездочка заморгала еще приветливее.

Подумав о том, что не знаю что такое 'Слияние' и зачем это надо Марине, я отпрянул от нее еще дальше, получив и усвоив новую информацию. Волновой мир, в котором я оказался, был столь же жесток, как и тот, который покинул. Здесь не было добрых и щедрых, индивиды поглощали более слабых индивидов, впитывая в себя их сущности. При равных частотах волнового спектра, тот, у кого оказывалось более насыщенная информационная составляющая, становился доминантным, со

временем растворяя в себе поглощенную часть.

Та яркость, с которой мерцала Марина, однозначно свидетельствовала, что я явно не первый, кого удостоила она своим вниманием. Задумавшись о том, что было между нами на Земле, я получил информацию, что женщина использовала афродизиаки, для того чтобы воздействовать на мое тело. Более того, в письмо с предсмертной запиской также был помешен лист бумаги, пропитанный этим составом.

Пожелав узнать о том, кем была эта женщина при жизни, я узнал, что ее муж, будучи старше супруги на двадцать лет, имел доступ к разработкам подготовки человеческих тел для новой формы жизни и поделился перед смертью необходимой информацией. Женщина знала, что надо сделать, для того чтобы устроиться в новом мире получше. Я был далеко не единственным, с кем женщина налаживала соответствующие 'отношения'.

'-Ты еще пожалеешь' - зашипело нечто, когда то бывшее Мариной, начав слегка пятиться от меня.

Поняв, что на текущий момент мне ничего не грозит, я вспомнил остающихся в неведении игроков пенсионеров, так старательно оттягивающих свою смерть. После этого пришло понимание, что любая несанкционированная попытка обмена информацией с прежним миром карается понижением в категории и прерогатива в этих делах находится в руках государства.

'-Лео, ты где?' - ставшая близкой за последнее время в игре, Валя напомнила о себе.

Осознав, как можно передвигаться в данном пространстве, а так же каким образом найти зовущую меня сущность, я принялся действовать. Мысленно потянувшись к искомому объекту, я начал движение сквозь молочный туман. Вместе с мыслями о чаре, пришла информация о том, что девушка оказалась рядом с местом финальной битвы, пройдя через прокол пространства. Повешенная давным-давно на меня ею проклятая метка все еще была активна и использовав ее, Воск смогла преодолеть отделявшее нас пространство.

В финальной битве, где я вышел за пределы возможностей как собственного персонажа так и способностей своего мозга, я проиграл Уралу, умерев в игре. Валя оказалась замешана в сражении не в меньшей степени и увидев мое распадающееся на пиксели тело, поняла, что я умер и тоже не выдержала накативших на нее эмоций.

Ренат еще долго неистовствовал, оставшись в локации один. Он никак не мог понять, отчего игрокам вокруг него

удается развоплащаться и умирать, а он все так же коптит небо реала, разменяв уже 104 год биологической жизни. Рассказать ему о том, что для перехода в новую форму существования нужна социальная капсула, а не навороченный саркофаг с последними наворотами современных технологий, у меня не было никакой возможности. Да и стопроцентные нервные окончания его здорового тела не способствовали перерождению.

'-А вот и я', - приблизившись к крошечной золотистой точечке, я замер напротив Вали.

'-Где мы, мне так страшно', - дошла до меня ее мысль.

'Внимание!
Вам предлагается пройти процесс Слияния.
Осторожно: процесс необратим'

Конец.

Декабрь 2016